大众软件

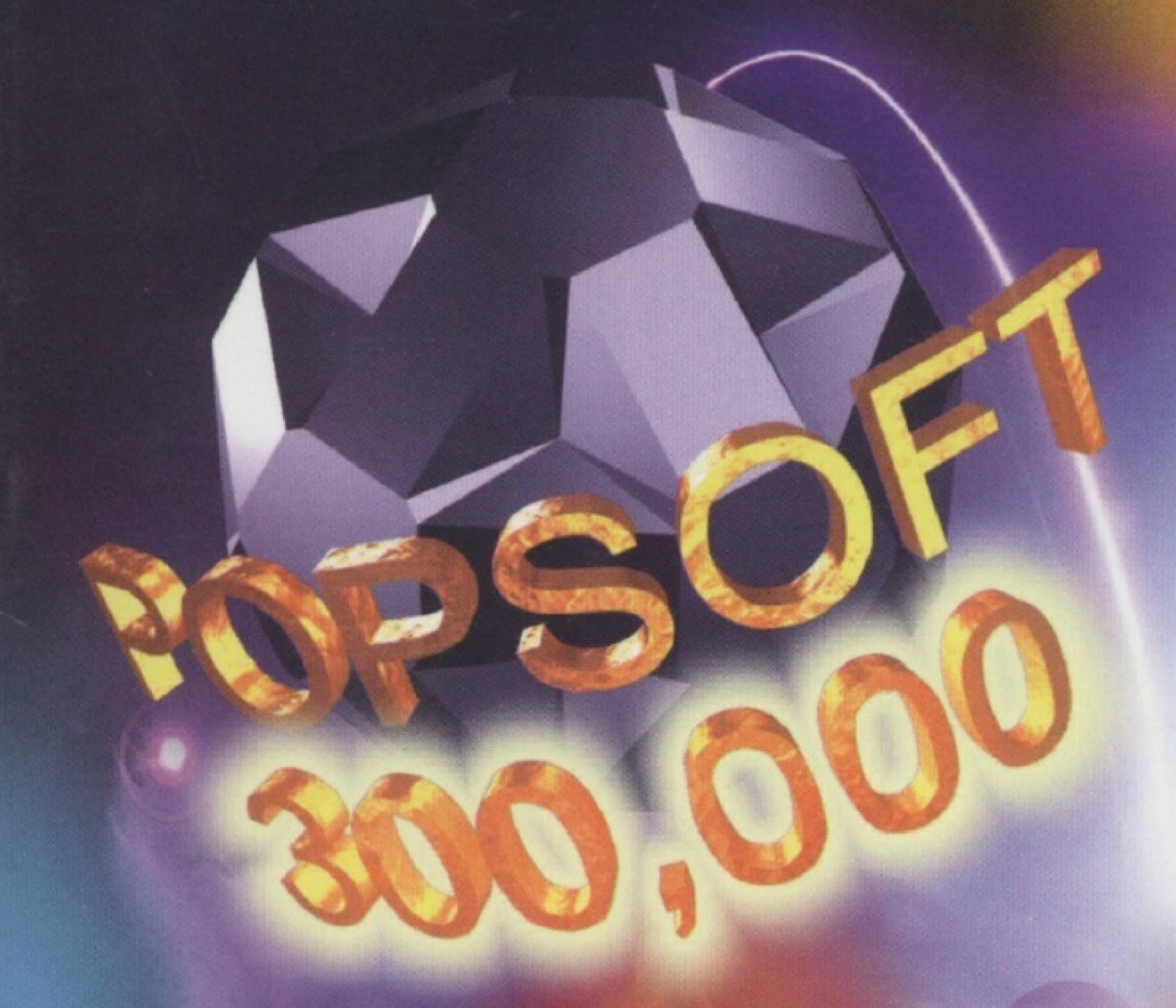


1998

5

（总第34期）

本刊发行量突破
300,000册！
本期特附赠《大众软件CD》手册



- 月之暗面—国内知名游戏制作小组访谈(上)
- WINDOWS 95 下的杀毒软件
- 银翼杀手(上)
- 阿猫阿狗
- 海底文明

杂志已进入匆匆忙忙的印前制作后期工序，小编们在屋里来回来去忙作一团,从发行部传来了预期的消息:本期发行量将突破300,000。预料中的好消息虽然不会带来太多的快乐，但这终是一个值得庆贺的数据。在我并不算漫长的编辑生涯中，也是一块小小的里程碑。成为国内发行量最大的电脑杂志曾经是我们的一个目标,但决不是终极目标,500,000……1,000,000……在每一个电脑用户的案头都摆放着一本《大众软件》,这才是我们的梦想。这需要我们的努力,你们的支持。本期杂志特附赠《大众软件CD》手册,作为给读者朋友们长期支持本社的回馈。

上期刊出本社和首都在线合作推出的网页后，读者朋友们反响强烈,访问率剧增。目前,它还不是一个成熟的站点,我们将陆续对这个网页进行完善，并决定在5-8月间举行一次网页设计大赛，进一步带动个人网页设计步伐,详情可参见本期"读编往来"栏目。

本期的特别企划是《月之暗面——国内知名游戏制作组访谈》,如果说游戏软件是空中阴晴圆缺辉煌美丽的月，那么游戏制作的幕后人员就是月之暗面，现在本刊记者将甘居于月之暗面的工作者们推到了广大读者的面前,让你们看个清清楚楚明明白白真真切切,本期的"前篇"为各制作组的登场亮相,下期将作后续追踪报道,请注意收看精彩纷呈之独家采访。

杂志社在盗版书刊的困扰下终于决定出书了，大众软件编辑部首度出击，在六月中下旬预计将推出2本倾心力作:《1998 TOP 100电脑游戏精选》及《电脑美术作品制作与欣赏》,绝对收藏佳品,详情可参看本期彩页。

本刊读者从100,000发展到300,000,其中有大量读者希望能买到本刊的往期刊物,但是大多数旧刊已成绝版,在杂志社的库房里也看不到了……近期本社发行部遍巡全国各地,收集少量旧刊,特主办一次"晒书大会"以飨读者诸君。因杂志存量有限,故请诸位把握良机,以免向偶。





5 大众软件

(总第 34 期)

主管单位:中国科学技术协会
主办单位:中国科学技术情报学会
北京前导软件有限公司
编辑出版:《大众软件》杂志社
社　　长:边晓春
副 社 长:高庆生　刘贫和(常务)
主　　编:孙月湘
法律顾问:陆智敏
编 辑 部:裘聿纲(主任)
李鹏　杨文韬　韩伟　王旭　汪澎
美术编辑:邹屹　宋爱军
广 告 部:徐欢(副主任)　李怀颖
发 行 部:陈志刚(主任)　王丽
特约读者服务部:晶合顺达计算机公司
张友利(总经理)
印　　刷:煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号:ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
发　　行:北京报刊发行局
订　　阅:全国各地邮局
邮发代号:82-726(月刊)　82-727(光盘)
广告许可证:京崇工商广字第 0036 号
邮政编码:100051
通信地址:北京和平门邮局 3056 信箱
广告部电话:(010)67150984-202
(010)67150985-202
编辑部电话:(010)67150984-203
(010)67150985-203
发行部电话:(010)67150881
邮发部电话:(010)67139820
传　　真:(010)67150983
E-mail:popsoft@netchina.com.cn
出版日期:1998 年 5 月 1 日
定 阅 价:人民币 6.00 元
零 售 价:人民币 6.50 元
港币 16.10 元
美元 6.4 元

软盘要目

（总第 34 期）

- VCD 文件拷贝软件 1.0
- Sherman's Lagoon 1.04.3.0
- Callus 0.30
- BPMACRO 1.0

光盘要录

（总第 11 期）

NEW

- 看攻略——铁甲风暴
- 微软的光荣与梦想
- Ulead PhotoImpact 4.0 Trial
- 行天 98 共享版 1.0 b12

上期要目

- Windows 95 的截图软件
- 听话的电脑
- 大地传说Ⅱ——命运守护神(上)
- 沙拉那之剑(上)
- 恶梦鬼魅

下期要目

- 走入多媒体英语学校
- FPE 6.0 试用心得
- 本季度电脑升级计划
- 星月奇缘
- 阿猫阿狗

本刊特约作者

庞大智　余一兵　赵效民

侯　毅　陆　强　罗　曜

陈　雷　李　靖　赫　闻

蔡　旋　任　良

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址：北京朝阳区芍药居

(100029)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

《大众软件》杂志社出品

’98 世界计算机博览会（中国）在京隆重开展



1998年3月24日，第二届世界计算机博览会（中国）COMDEX/China’98在中国国际展览中心隆重开展。本届展会历时四天，展览总面积达20000平米，共有海内外参展厂商180余家，来自中国、美国、日本、澳大利亚、法国、巴西、新加坡、伊拉克等国家。其中有Intel、CA、NEC、EPSON、Creative、Iomega、联想、四通、实达、同创、达因和中自汉王等业界技术先锋、知名企业。大会展出PC电脑、多媒体、网络产品、软件、外设、电视会议系统、数据通讯及其相关产品和ISP接入服务、ICP中文信息浏览以及优秀的网络系统集成案例等多方面的科技新成果。许多厂商都在这次展会上展示了自己的新产品，例如EPSON的1440×720dpi喷墨打印机Stylus COLOR 600和800、Creative的3D Blaster Voodoo2加速卡、可擦写PC－DVD RAM和Video Blaster WebCam Ⅱ数字摄影机、Seagte的7200转大灰熊系列硬盘和10000转猎豹系列硬盘、SyQuest科技公司SparQ 1.0GB活动硬盘、梅捷SY－5EAS和SY－6KB的主板、可以达到1280×960分辨率的爱克发ePhoto 1280变焦摄影机、特科能的《中日通》电脑词典、中软译星98系列翻译软件、英业达《译典通》双语翻译平台、大通通译《通译句王Ⅱ》、清华文通TH－OCR MF7.00汉字识别系统等。

这次展会还提供了“Event Net网络应用现场演示环境”，提供对最新高端网络和应用技术的展示，以中立的角度推广IT业内领先技术，并提供一般商业性的解决方案。同期举办的高水平的COMDEX会议亦是展会一大特色，亚运会国际会议中心设有50余场不同题目的技术讲座和讨论，邀请了Intel亚太区总裁Mr. John E Davies、CA蔡卓麟、Creative沈望博、Yahoo杨致远等数十位国内外著名专家学者和IT产业界知名人士分别作主题演讲及专家论坛。

COMDEX（Computer Distribution Exposition）意指计算机代理分销业展览会，以美国拉斯维加斯的秋季展最著名。COMDEX/China’98是经国务院批准，由原国家电子工业部、国家科学技术委员会、中国国际贸易促进委员会和海外组织者 ZD COMDEX & FORUMS、IDG公司共同举办的信息技术贸易盛会。　　本刊记者

’98（第四届）国际多媒体技术与应用展览会将召开

由中国国家经济贸易委员会主办的’98（第四届）国际多媒体技术与应用展览会将于1998年4月23日至27日在北京国际会议中心召开。这次展会将展示各种多媒体产品与技术，包括Internet网络应用、电子商务、视频会议、虚拟现实、彩色桌面印刷、多媒体电脑和外设等。　　本刊记者

’98 上海国际计算机及网络展览会即将召开

’98上海国际计算机及网络展览会将于1998年5月12日至15日在上海世贸商城举行。本展会是1995年以来的第四届，由电子部全国电子信息推广办公室和上海市计算机应用与产业发展领导小组办公室联合主办。参展面积将增至20000平方米。展会目前征展状况良好，有IBM、NEC、Acer、Rockwell、ViewSonic、Epson、AGFA、Microtek、Mustek、AMPAC、Iomega、Cisco、Accton、Super－R、联想、四通等公司决定参加这次展会，展示各自最新的技术和产品。展会期间将举行多场主题报告会和技术交流会。　　本刊记者

Diamond 多媒体系统公司中文名暨新产品发布会

DIAMOND 帝盟 MULTIMEDIA 媒体之王

Diamond多媒体系统公司于1998年3月17日在广州和3月25日在北京举行了中文名暨新产品发布会。Diamond公司最终决定以“帝盟”为中文名。

会上Diamond公司发布了一系列新产品，其中最为引人注目的是游戏发烧友们期待已久的Monster 3D Ⅱ。该卡采用3Dfx公司的Voodoo2芯片，融合Diamond公司先进的硬件设计工艺及获奖的软件技术成倍地提高了3D加速的性能。鉴于计算机市场对低成本APG图形加速卡的需求，Diamond公司还推出了高性能低成本的AGP图形加速卡——Stealth 3D 4000。它采用了S3公司的ViRGE/GX2 64位图形加速器。

Diamond公司在通讯领域也推出了一系列的新产品和技术。屡获殊荣的SupraExpress 56K MODEM支持了新的56K ITU标准V.90，现有产品均可用软件直接升级到新标准。发表的其它产品还有支持DirectSound 3D的PIC声卡Monster Sound M80和DVD套件MC20。

Diamond公司和Quantum公司还在Comdex中展示了他们新一代的SCSI技术：Diamond的FirePort 80 LVD Ultra2 SCSI控制器和Quantum Viking Ⅱ Ultra2 SCSI硬盘，突破了传统的SCSI技术，能以80兆/秒的速度进行数据传送。　　本刊记者

重庆设立市长公开电子信箱

随着国际互联网络的发展，许多国家和地区的政府

机关都已在网上有了自己的主页或是电子函件信箱，以加快信息的来源，如美国的白宫、香港特别行政区等。重庆市人民政府于1998年3月15日正式对外公布了在国际互联网络上的“重庆市市长公开电子信箱”，以方便全世界在网上的各行各业的人士给重庆市市长提出意见或建议。这也是重庆市政府第一个开通的电子信箱。这个电子信箱的开通，标志着重庆市政府对国际互联网的重视，也意味着从此重庆市政府的信息来源不只是电话、传真和信件，而是向网络化、信息化跨出了坚定的第一步。重庆市市长公开电子信箱地址为：cqgov@cq.gov.cn。

重庆 陈可

印度正在实施一项推动软件开发和扩大出口的新计划

世界软件业中的“黑马”——印度，目前正在实施一项推动软件开发、扩大出口的新计划，最终目标是使印度成为世界上软件生产的超级大国。早在90年代初，印度电子部就开始执行“软件技术园区”(STP)计划，当时印度国家财政并不宽裕，但政府仍坚持拨款予以支持，迄今累计已投入25亿卢比(约合8500万美元)。这些款项主要用于支持民间企业进行软件开发和培训人才，同时，民间企业在软件开发方面的投资也大幅增长。据调查，自90年代初以来，国内外私人资本在软件开发、生产和经营方面的投入累计高达130亿卢比（约合4.5亿美元)。同期，政府方面组织了国内40多家科研机构、大学的科技人员参与软件开发，有十多所大学专门培养最高级软件人才。

印度政府为了扩大软件产品的生产规模，正谋求建立更多的软件开发、生产基地，但重要的制约因素是资金不足。为此，官方于1996年推出有利于外资进入的新法案。除扩大工业化国家软件市场外，印度正在亚洲探求新的市场，美国微软公司总裁比尔·盖茨认为，印度正在实施的具有强大潜力的软件开发、生产的全球性计划，将使它成为世界上一流的软件强国。

河北 朱丽静

电子艺界成为1997年度收入最多的娱乐软件公司

纽约的产业分析公司 Access Media International 最近公布了去年度娱乐软件公司收入排行，电子艺界以八亿四千八百万美元名列榜首。任天堂和SCE(Sony Computer Entertainment)以接近的成绩紧随其后，GT Interactive 和 Cendant（以前的CUC software，它拥有SIERRA和BLIZZARD）分列四、五位。但在前十五位的公司中，收入增长最快的还是Sony，其1997年的收入是1996年的四倍！

本刊记者

游戏公司人事变动

《X战机VS钛战机》的首席程序设计师Peter Lincroft已经离开了Totally Games，去建立自己的游戏公司。但Totally Games表示这并不会给他们造成多大困难，而且他们正在开发一个拥有新的图形引擎的星战游戏。

著名的《神秘岛》系列游戏创始人Miller兄弟中的Robyn Miller宣布离开他和哥哥Rand Miller共同创立的Cyan公司，组建了一个称为Land of Point的新公司。

本刊记者

SPA公布最佳游戏编程奖名单

SPA(软件出版协会)公布了最佳游戏编程奖名单：

暗黑破坏神(Diablo)：最佳RPG/冒险游戏、最佳多人在线游戏。

星舰学院(Starfleet Academy)：最佳动作游戏。

名流高尔夫1998(Links LS 1998 Edition)：最佳运动游戏。

红色警报(Command & Conquer: Red Alert)：最佳战略游戏。

神秘岛Ⅱ(Riven)：最佳新消费者(New Consumer)游戏、最佳综合多媒体制作。

星球大战系列(Star Wars)系列：最佳多媒体形象。

本刊记者

『软件零售排行榜』

应用类	娱乐类	综合类
海外文摘	黑暗王朝	大众软件CD总第9期
电脑学校	古墓丽影Ⅱ	大众软件CD总第6期
词汇奥妙——英语词根速记	超时空英雄传说外传——北方密使	大众软件CD总第4期
大嘴说英语(A)	炎龙骑士团外传——风之纹章	大众软件CD总第2期
大嘴说英语(B)	魔法门之英雄无敌Ⅱ(中文版)	大众软件CD总第5期
成功之路	游戏热报	大众软件CD总第7期
卡通世界(一、二、三)	魔法军团	大众软件CD总第1期
东方快车	世界足球98	电脑爱好者配套光盘
3DS特别效果图解范例教程	大地传说Ⅱ	大众软件CD总第8期
行天98	横扫千军	电脑广场100期

本榜按大众软件读者服务部连锁销售网1998年3月份软件销售数量排列，每月公布一次，欢迎各连锁软件销售组织和软件专卖店提供销售资料。

Creative 推出可擦写 DVD



创新科技推出的 PC－DVD RAM 使用的是由 DVD 联盟制定的可写 DVD 标准。它提供使用 UDF 文件系统格式的 5.2GB 和 2.6GB DVD－RAM，可以多次擦写。PC－DVD RAM 可支持 DVD－RAM(2.6GB/ 5.2GB)、DVD－ROM (4.7GB/8.GB/9.4GB/17GB)、DVD－R、DVD Video、CD－Audio、Video CD、Enhanced CD、CD－R、CD－RW 等格式，使用 ATAPI 接口，能够以一倍 DVD 速度（9.5 倍 CD－ROM 速度）写入、两倍 DVD 速度(20 倍 CD－ROM 速度)读取。 本刊记者

Matrox 推出 MGA G100 系列显示卡

Matrox 于 1998 年 4 月推出了使用 MGA G100 芯片的新系列显示卡，以代替 Mystique 系列显示卡。G100 系列是 64 位的 AGP 显示卡，具有 230MHz RAMDAC，可以提供高达 1920×1200 的分辨率。G100 提供了良好的 3D 硬件加速和雾化、过滤等 25 种特效，还使用了分散集成控制技术，允许 CPU 和显示卡图形控制芯片并行工作，提高了 50%以上的 3D 显示速度。G100 系列除了支持高质量的 MPEG 和 AVI 视频回放之外，还可以选配彩虹 G 系列子卡和 DVD 套件。相信这种显示卡可以在商业、家用、娱乐、网络等方面发挥强大的功能。 本刊记者



《海航 DVD 播放》解压软件即将上市

北京海航电子公司于 1997 年 8 月推出《海航 VCD 播放 97》解压软件后，又于 1998 年 2 月推出了应用于网络上的《海航 VOD 系统》(电视点播系统)。最近，该公司为了迎合市场的发展，又开发了 DVD 解压软件，目前已进入后期制作。《海航 DVD 播放》软件对微机的硬件要求是奔腾Ⅱ 266、32M 内存、2M 显存的 AGP 显示卡、DVD 倍速驱动器，在这个配置上 DVD 软件解压速度可达到 30 帧/秒和 48kHz、16 位立体声输出。从微机市场发展上看，奔腾Ⅱ微机将像 1997 年的奔腾 166 MMX 微机一样成为 1998 年的主流机型，DVD 解压软件将为奔腾Ⅱ微机在媒体播放上增加新的热点。 本刊记者

钢铁的女朋友

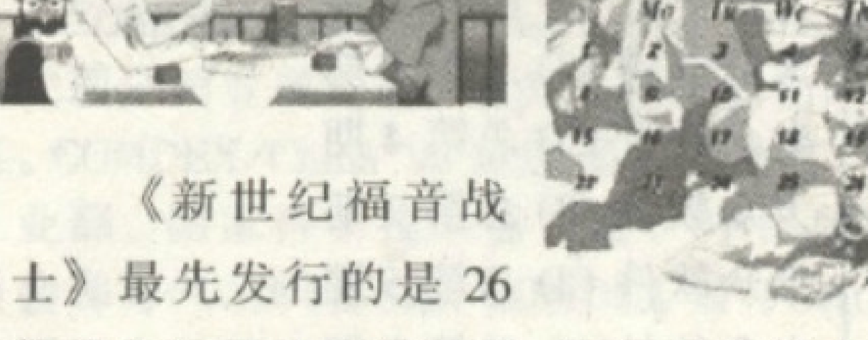




本刊 1997 年的增刊曾经介绍过《新世纪福音战士——钢铁的女朋友》(NEON GENESIS EVANGELION——钢铁のガールフレンド)这个轰动日本的大作。最近它不但从 PC 上被移植到了 Mac、Sega Saturn 和 PlayStation 上，而且由华义国际进行了汉化，有了中文版。为忠实地再现原著，汉化的只是游戏的文字部分，而配音仍然是日文原音。













《新世纪福音战士》最先发行的是 26 集的电视剧和 2 部电影，然后是连载中的漫画和三部 Sega Saturn 游戏，Gainax 似乎并不着急制作新产品，而是要将已出作品的所有潜力全都挖掘出来。例如他们最近又制作了著名动画片《不可思议的海之兰莉亚》(ふしぎの海のナディア)的 Windows/ Macintosh Hybrid CD－ROM 资料集，包括贞本义行、鹤卷和哉、摩砂雪、赤井孝美等人原画的壁纸和音乐、日历、时钟等许多有趣的工具。 北京 李朋




这款 TGL 的《大运动会》曾经发行过 OVA 的动画片和 PlayStation、Sega Saturn 版的游戏，现在将以 Sega Saturn 的版本为蓝本移植到 PC 上。这是一款养成游戏，玩家扮演一位刚上任的教练，要利用半年的时间将少女神崎训练成为运动健将，并帮助她考入有名的卫星大学。训练的项目包括赛跑、健康舞、自由泳、举重、手指倒立、笨猪跳等二十多种，除了会影响神崎的各项身体素质外还会影响隐藏的好感度。其中还有考试作弊、情人节礼物等突发事件，也会影响到神崎对教练的好感度。这些综合因素则影响着游戏的结局。 **本刊记者**



戦国美少女絵巻 空を斬る！！



TGL 的作品历来以强大的美工见长，最近佳作不断。而且通过智冠、松岗等公司，TGL 的大量作品被移植和汉化，在中国越来越为玩家所熟悉。新近推出的这款《战国美少女绘卷》就是由著名声优配音的又一角色扮演游戏。

《战国美少女绘卷——斩断云空!》以日本战国时代为背景，取材于织田信长的历史故事。故事的主角是生长于伊贺(日本忍者的大本营)的 16 岁女忍者百地心，她和与自己有相同胎记的女忍者猿飞加乃、白鹭泉和杂贺京一起去寻找自己身世的秘密。由于故事是引伸自历史，所以会有很多著名历史人物登场，例如织田信长、森兰丸(织田手下的美少年剑士)、石川五卫门、服部半藏等。游戏的战斗系统采取实时方式进行，除了普通攻击、法术等，队友之间合作又可以使出二人或三人合体技。还有一项特别的是其“更衣系统”——各角色可以更换多种不同的衣装，会影响角色的行动和战斗能力。例如穿上忍者黑衣会加快速度，但亦同时增加遇上敌人的机会，穿上村民的服饰就会较容易从村民口中套取情报。 **本刊记者**




Activision 的 E3 大展阵容

E3 大展开幕在即，作为欧美重量级的大公司 Activision 将在 E3 大展上展示 7 个新游戏：阴暗面(Beneath)，类似《古墓丽影》的第三人称动作冒险游戏；暴力规则（Mob Rules)，RPG 与即时战略游戏的结合体；洲际风暴 82(Interstate ’82)，经典的赛车兼射击游戏；战机小分队(Fighter Squadron: The Screamin’ Demons Over Europe)，飞行模拟游戏；重装机甲Ⅱ(Heavy Gear Ⅱ)，著名的机器人模拟射击游戏的续集。其它还有《异教徒Ⅱ》和《五环传奇》。



《异教徒Ⅱ》(Heretic Ⅱ)将是一个使用 Quake Ⅱ引擎的第三人称动作游戏，定于圣诞节期间发售。主角 Corvus 需要利用游泳、攀登等技巧在城市、沼泽、峡谷和地牢等地方展开冒险。听起来是不是很象 Tomb Raider? 开发者表示 Heretic Ⅱ不会只是“带魔法的 Tomb Raider”。说起魔法，Heretic Ⅱ中将有各种攻防魔法，包括火球，毁灭之球等等。

《五环传奇》(Legend of the Five Rings)是一个以古代日本为舞台的动作角色扮演游戏，玩家扮演一位年轻的武士，收集

散落在各地的圣物，击败邪恶的敌人。游戏使用了 motion－capture 技术制作 3D 动画，拥有动态的光源效果，地形高低效果，并支持最多八人合作游戏。

本刊记者

银河私掠者Ⅲ

这次《银河私掠者Ⅲ》(Privateer 3) 终于直接支持 3DFX，并且不再有令很多人认为毫无意义的过场影片！在游戏中将有将近 50 个不同的星球，比二代多出了一倍多。同时有 2000 个以上的地点可以访问。但是其中有一些只有当你升级过飞船后才能去，而有一些秘密地点更是和你的游戏路线有关，比如你走的是海盗的路线，就有可能发现秘密的海盗基地(感觉有些象《大航海时代》)。在某些任务中，你甚至可以进入一些太空站或大型飞船，而当你在里面飞行时，墙上或许会冒出些炮塔之类的东西来欢迎你。游戏中有多种剧情走向可以选择，但是主要的情节和结局只有一个。 **本刊记者**

星际旅行：星际舰队指挥官

没想到当前的这股即时战略浪潮是这样强劲，连一向以冒险类型出现的 Star Trek 系列也被卷入其中。Interplay 宣布以 Star Trek 系列为背景的即时战略游戏《星际旅行：星际舰队指挥官》(Star Trek: Starfleet Command) 将于今年圣诞节期间面世。它将把即时战略和电影结合在一起，展现出一个完美的 Star Trek 世界。游戏中玩家可以扮演包括人类在内的多个种族，率领一个飞船中队。每艘飞船都有各自的船员、特殊武器

1998 年电脑游戏预定发行榜

游戏名	制作公司	发行公司
四月		
罪恶杀手(Crime Killer)	Interplay	Interplay
死牢战记(Deathtrap Dungeon)	Eidos	Eidos
铁血风暴(Dominion Storm)	Ion Storm	Eidos
众生之日(Flesh Feast)	SegaSoft	SegaSoft
职业高尔夫(Golf Pro)	Empire Interactive	Empire Interactive
燃烧的野球Ⅵ(Hardball 6)	Accolade	Accolade
高热棒球(High Heat Baseball)	3DO	3DO
孵化：荒野任务(Incubation: Wilderness Missions)	Blue Byte	Blue Byte
I装甲44(iPanzer 44)	Interactive Magic	Interactive Magic
铁血兵团Ⅱ(M.A.X. 2)	Interplay	Interplay
魔法门Ⅵ(Might & Magic Ⅵ)	New World Computing	3DO
光明与黑暗(Of Light & Darkness)	Interplay	Interplay
竞速摩托艇(Powerboat Racing)	Interplay	Interplay
战争中的士兵(Soldiers at War)	Random Games	SSI
星舰学院资料片(Starfleet Academy: Mission Pack)	Interplay	Interplay
秘密行动2020(Stealth Reaper 2020)	GT Interactive	GT Interactive
钢铁元帅Ⅲ(Steel PanthersⅢ—Campaign)	SSI	Mindscape
初生牛犊(Youngblood)	GT Interactive	GT Interactive
雷曼黄金版(RayMan Gold)	Ubisoft	Ubisoft
阿帕奇支队(Team Apache)	Eidos	Eidos
异形的地球(Alien Earth)	Playmates	Playmates
一颈血资料片第二集(Redneck Rampage: Level Pack #2)	Interplay	Interplay
一颈血合集(Super Redneck Rampage Collection)	Interplay	Interplay
入侵侏罗纪(Trespasser: Jurassic Park)	Microsoft	Microsoft
五月		
沙丘2000(Dune 2000)	Westwood Studios	Westwood Studios
生化风暴：公司之战(Cyber storm 2: Corp Wars)	Dynamix	Sierra
天旋地转：自由空间(Descent: Freespace)	Volition	Interplay
火之队(FireTeam)	Multitude	Multitude
游戏，网络与比赛(Game, Net & Match!)	Blue Byte	Blue Byte
喷气战斗机：完全燃烧(Jetfighter: Full Burn)	Mission Studios	Interplay
战争之外(Outwars)	SingleTrac	Microsoft
雷神之锤Ⅱ资料片(QuakeⅡ Mission Pack)	id Software	Activision
一颈血Ⅱ(Redneck Rampage 2)	Xatrix	Interplay
霹雳小组Ⅱ(S.W.A.T. 2)	Sierra	Sierra
终极文明Ⅱ(Ultimate Civilization 2)	MicroProse	MicroProse
六月		
半生(Half－life)	Valve Software	Sierra
三月的疯狂(March Madness)	EA Sports	EA Sports

和能力，每个种族的飞船也都有不同的外形，再加上大量的星系、星云和小行星带，游戏的画面可说是丰富多采。此外，游戏还带有一个称为 Dynaverse 的随机任务产生器，所以每个玩家都不会遇到相同的任务，当然一些电影中的经典任务还是会在游戏中再现的。 **本刊记者**

几款最新的赛车游戏

Castrol Honda Superbike World Champions

这是 Intense Entertainment 和本田公司合作开发的赛车游戏，由著名的本田车队提供技术支持。在游戏中你有机会驾驶本田车队的 1997 年冠军赛车 Honda RVF-RC45，其时速可达 190 英里/小时。

F1 Racing Simulation

UbiSoft 宣布 F1 Racing Simulation 以于 3 月 30 日发售。这个游戏带有 22 名车手的资料和 16 条赛道，并且拥有相当全面的车辆性能设定功能。

Formula 1 Championship Edition

Psygnosis 公司计划在 4 月 14 日推出其一级方程式赛车模拟游戏 Formula 1 的续作 Formula 1 Championship Edition。Formula 1 CE 包含 1997 赛季的 11 个车队和 21 位车手的资料（并带有车手编辑功能）和 18 条最新的赛道，现场评论则由 BBC 的评论员和两位前 F1 车手担任。 **本刊记者**

虚幻(Unreal)	Epic MegaGames	GT Interactive
战争游戏(War Games)	MGM Interactive	MGM Interactive
银河飞将Ⅴ资料片(WC:Prophecy Mission Pack)	Origin	Electronic Arts
七　月		
最终幻想Ⅶ(Final FantasyⅦ)	Squaresoft	Eidos
警察抓小偷Ⅱ(Lode RunnerⅡ)	GT Interactive	GT Interactive
猎鹰战斗机4.0(Falcon 4.0)	MicroProse	MicroProse
机甲指挥官(MechCommander)	MicroProse	MicroProse
警戒(Vigilance)	SegaSoft	SegaSoft
八　月		
10Six	SegaSoft	SegaSoft
巴拉度之门(Baldur's Gate)	Bioware	Interplay
可怕的舞会(Grim Fandango)	LucasArts	LucasArts
九　月		
英雄传说Ⅴ(Quest For Glory Ⅴ)	Sierra	Sierra
十　月		
血祭（Blood Ⅱ）	Monolith Productions	GT Interactive
命令与征服Ⅱ(Command & Conquer 2)	Westwood Studios	Westwood Studios
天旋地转Ⅲ(Descent 3)	Parallax	Interplay
永远的毁灭公爵(Duke Nukem Forever)	3D RealmsGT	Interactive
大地传说Ⅲ(Land of LoreⅢ)	Westwood Studios	Westwood Studios
Odd世界(Oddworld: Abe's Exoddus)	Oddworld Inhabitants	GT Interactive
比萨之战(Piazza's Strike Zone)	GT Interactive	GT Interactive
月亮革命军(Rebel Moon Revolution)	GT Interactive	GT Interactive
工人物语Ⅲ(SettlersⅢ)	Blue Byte	Blue Byte
愤怒伏尔甘的秘密(ST: Secret of Vulcan Fury)	Interplay	Interplay
68-72横越美国赛车(Trans-Am Racing'68-'72)	GT Interactive	GT Interactive
世界大战(War of the Worlds)	GT Interactive	GT Interactive
十二月		
暗黑破坏神Ⅱ(Diablo 2)	Blizzard	Blizzard
毁灭法师Ⅱ(Heretic Ⅱ)	Reven	Activision
未　定		
黑色大丽花(Black Dahlia)	Take 2	Interplay
死于剑下(Die by the Sword)	Interplay	Interplay
东西会(East Meets West)	GT Interactive	GT Interactive
F1模拟大赛(F1: Racing Simulation)	UbiSoft	UbiSoft
凯撒著名战役(Great Battles of Caesar)	Interactive Magic	Interactive Magic
战斗种族(Warbreeds)	Red Orb	Broderbund
战神之锤:黑暗的征兆(Warhammer: Dark Omen)	Electronic Arts	Electronic Arts
密约(Shadowpact)	Blue Byte	Blue Byte





COMDEX/China'98 侧记

北京 庞大

自去年 COMDEX/China'97 在北京举办以来，我们每年又多了一次计算机盛会。并且秉承了拉斯维加斯 Comdex 的衣钵，这里的 COMDEX/China 也并非面向广大最终用户的"家用"型展览，而真正是计算机专业厂商发布自己新产品、新技术的地方。去年在这里发布了摩托罗拉慧笔、汉王听写系统等在 1997 年造成巨大影响的产品，今年又如何呢？

一、3 号馆最拥挤

此次 COMDEX/China'98，几家特大的厂商，象微软、IBM 和惠普都没有参展，最大的参展商是英特尔和 CA。他们在 3 号馆里又是邻居，这里自然也就成了最繁忙、拥挤的展区。

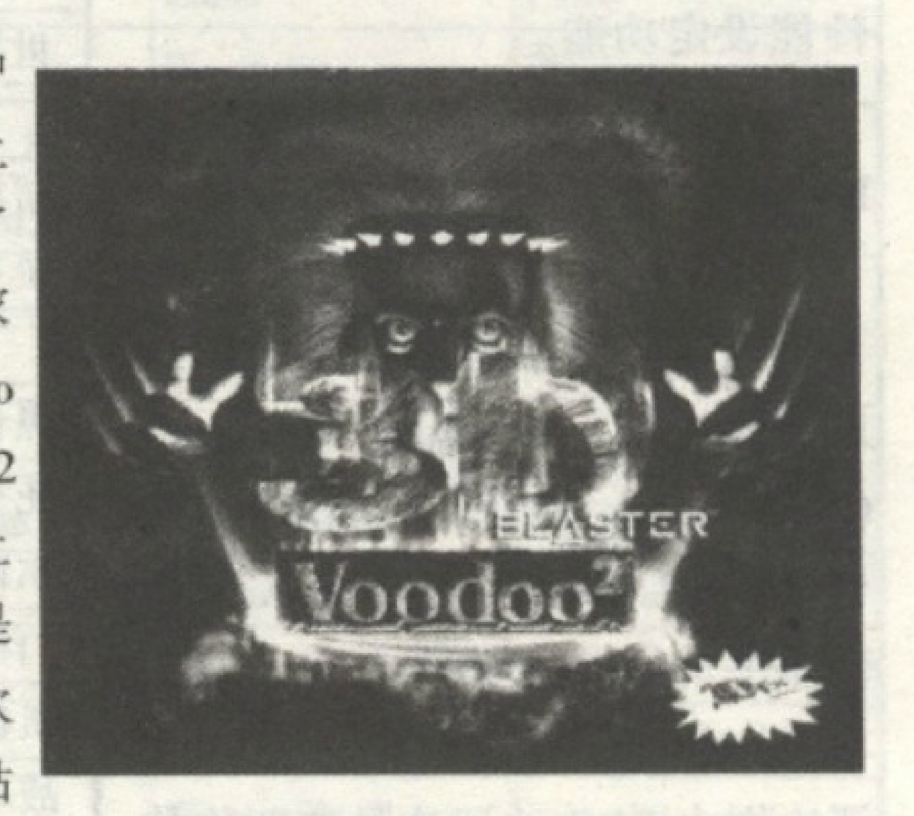
英特尔在此次展会上可谓出尽了风头，从 3 号馆门口，就有他们的"兔宝宝"在向观众发放"英特尔活动指南"。当然，这指南最大的用处是用来领取资料和参与抽奖，整个展区被排队领取资料的人们挤的水泄不通。再加上邻居 CA 的队伍也排在这边，搞得实在有些混乱，现场维持秩序的三名保安人员显得有些无能为力。也许你要问为什么，难道大家都那么想参加抽奖吗？其实不然，这次英特尔和 CA 都采取了将抽奖与资料领取相结合的方式，并且为了尽可能地增加宣传的效果，将普通的资料做成了礼品的形式。比如英特尔的资料有一个非常漂亮的外包装——一个印有 Intel Inside 标志的蓝色纸盒，或者更准确地说是纸公文包，而所有的资料都在这"礼品盒"里。你如果想要资料，就得填写抽奖表格、排队交表、领取礼品盒，这样一来可苦了那些以看展览、拿资料为主的观众。不知你怎么样，反正超过十分钟的队我是从来不排的。

唉，先从人群中挤出来，去英特尔正经的展区看看吧。这里分为商用区、家用区和舞台区，其中商用区的主题是电子商务（这个主题现在真的很热）和英特尔的网络设备；家用区除了数码相机外，所有的主题就是 PⅡ，你会见到各种软件在 PⅡ上运作如飞的表现，当然你还可以在英特尔的家庭影院系统前感受一番 DVD 的冲击，如果碰巧，还会有"英特尔爆米花"等着你品尝；舞台区上最精彩的表演是 24 日下午通过视讯会议系统（这可是英特尔的强项）传来的英特尔亚太总经理 John E Davies 在北京国际会议中心的主题演讲。

走在英特尔的展区，最大的感觉就是"兔宝宝"，他们穿梭于展区之间，穿着那著名的"兔宝宝服"，各种亮色为展区增添了独到的风景。最高的一位兔宝宝有一米九多，好不显眼！

与英特尔的家庭影院和兔宝宝们相比，CA 的展区要安静不少，毕竟这里是商业管理软件的天下。这次 CA 在 COMDEX/China'98 上主推的是其著名的企业管理软件 Unicenter TNG Framework，它可以在 NT、UNIX、Netware 和 AS/ 400 等所有流行的平台上提供完整的企业管理功能，并且 CA 还在这里发放了基于 NT 的简装版本。

二、见到了传说中创新的 Voodoo2



早在二月中旬，我就从网上得知创新发表了一款令所有玩家心醉的 Voodoo 2。想想，Voodoo 2 的芯片加上 12MB 显存，那是什么感觉！这次见到创新的站台，我上去第一句就是："劳驾，Voodoo 2 在哪儿？"在 GL-Quake 的演示下我领略了从未见过的效果，可惜在这之前没有注意它在 Voodoo 上的表现，所以没个比较。不过相信看过说明材料之后你会知道那是怎样一种效果的。记得当初创新发布这款 Voodoo 2 时的美元价是 299 美元，笔者特意询问了一下关于中国市场的定价及上市时间问题。据创新的工作人员讲，国内市场大约一个月之后可以见到这款 3D Blaster Voodoo 2 的现货。价格

嘛，没有具体定下来，估计会在2000往上、2500往下。

这次创新带来的当然不止是Voodoo，还有它的系列多媒体产品，其中包括Video Blaster Webcam Ⅱ，用来实现Internet上的视频电话及会议；Graphic Blaster Exxtreme 2D/3D图形加速卡；Blaster GamePad Cobra是一款极优秀的游戏手柄，符合人机工程学的外观设计，使其看起来象是一只飞碟，上面更是有16个定制功能按钮，最多可同时连接4人，还可以用来遥控创新的DVD驱动器和充当鼠标；而创新可写入的DVD-RAM最大容量已达到了5.2GB！





三、艾美加的盘片，大、大、大！

说艾美加(Iomega)你可能还反应不过来，说Zip和Jaz你就知道了，就是那家以活动存储设备闹革命的公司，这次他们也带来了最新的Zip和Jaz产品。

Zip产品基本还是老样子，不过价格不断下降罢了。当然，它还是有一些新的方便之处的，例如提供了Zip的内置型号，可以使Zip驱动器象普通的软驱一样安装在3寸小托架上，看来Zip真的有普及的趋势。记得它的广告吗，现在已经卖出了1500万台Zip设备。

Zip的设计思想还是"大软盘"，而Jaz从一开始就是"活动硬盘"，这次拿出了更大的2GB盘片。外观上感觉，它跟Zip差不多，也是小小的扁盒子，塞进驱动器，象软驱一样定位、打开快门……可它的确有2GB，并且为了保证速度(毕竟它是硬盘)，所有的Jaz产品都使用Ultra SCSI接口，5400转/分的速度和10毫秒的寻道已经可以说明一切了。

为了Zip和Jaz发挥更大的效用，艾美加公司还为两种产品配备了压缩备份工具，使得它们可以备份200MB和4GB的有效信息，虽然听着好象离我们远了点儿，但我相信使起来一定很爽。

四、楼氏麦克风

这是一家美国公司，英文名叫EmKay(天知道"楼氏"是台湾人怎么翻出来的)，在助听器行业是老大，在麦克风领域也是绝对一流的企业。他们的智能助听器已经小到可以放到耳朵里，并且必须留一根肉线在外面，否则会拿不出来的，克林顿目前配带的两只价值四千美元的助听器就是他们的产品。至于麦克风，也是绝对高精尖的产品，主要应用于航空等领域。这次他们带着自己优秀的产品来到中国，希望开辟市场。在电脑领域嘛，至少他们的演示是用的IBM ViaVoice，可以看出他们"抗噪麦克风"的优秀品质。对于楼氏来讲，唯一的问题是产品过于专业，价格太高——麦克风从70美元到400美元不等，在国内恐怕只有非常专业的领域能够用得起。

五、CROSS-2000

这是邮电部北京通信设备厂、浙江沙卢森电脑系统工程公司的产品，采用美国Mpact芯片制作Mpact主板，用它制造多媒体PC机。所谓Mpact芯片，是一块功能很强的多媒体处理芯片，在Mpact主板上，Intel的CPU负责常规的处理，而所有的多媒体处理都由Mpact芯片来完成——给人的感觉是PC机与多媒体工作站相结合的产物，性能比一般的多媒体PC要高，当然价钱也要高一些。

六、三联书店

这次三联书店出版发行了台湾英业达集团的两组产品：Dr.eye和"着迷900"英语系列。

Dr.eye是一个"双语平台"产品，差不多可以归为"电子字典"类，但有一点不同，它可以在用户书写英文的时候，实时地进行拼写检查，并且用电子字典库中的信息来帮助用户，感觉是把拼写检查和电子字典的功能结合在了一起，但发挥的已不仅仅是电子字典的作用了。

《着迷900》共有6张光盘，有学英语的、有用英语的(类似于Dr.eye)，从台湾的厂商那里，我们还是能够学到一些东西的(改换一下思路，我们的电子字典也不会打的象现在这么滥)。当笔者索取《着迷900》的资料时，工作人员说"对不起，我们没有资料了，只能给您这张演示光盘。"——想想也是，现在压一张光盘的成本也不比印一套好资料高，我们已经站在比特时代的门口了。

七、几种趋于流行的新技术

有些新技术是大家都公认会流行的，大家都在研制，并没有谁具有绝对的优势，呈现出"百家争鸣"的情形，各家取得阶段性成果的公司都在展会上宣传自己的产品。

数码相机：好象1997年是数码相机大发展的一年，

大家都拿出了自己的产品，有的厂商总是领导技术的潮流，有的厂商则专门大量生产中低档产品。这次的数码相机产品很多，其中印象最深的是爱克发（AGFA）的产品。在ePhoto780中，通过AGFA PhotoGenie技术，将数码相机的分辨率提高到了1024×768(也只有到了这样的程度，数码相机才能真正进入实用阶段)；而在ePhoto 1280中更是提供了3倍变焦功能，令图像的分辨率达到1280×960的程度，并且镜头和闪光灯都做成了270度空间旋转方式，方便各种角度的拍摄。另外，为了方便用户的使用，所有AGFA的数码相机产品都可以与PC、MAC和电视相连，用户也可以在NTSC或PAL的电视上观看相片。与AGFA的产品遥相呼应的是鸿友科技(Mustek)的产品，Mustek是台湾著名的扫描仪生产厂商，现在也借助自己在扫描仪领域的优势挤身数码相机市场，目前还限于紧跟技术、大量生产中低档产品的阶段，其产品标准分辨率是320×240，最高能够上到640×480，比AGFA还有一定差距，但也比较符合当前台湾厂商的实力和风格。

平板显示器：有人曾预言说现在流行的CRT(阴极射线管)显示器将会在2010年前正式退出历史舞台，现在的所有电脑展览上都少不了平板显示器。这次展会更是有几家厂商同时宣传自己的产品。其中NEC、Sharp和Sceptre等公司展出的都是高亮度的液晶显示器。NEC的产品最大做到20英寸，并且能够提供160度的视角(传统液晶显示器一大弊病就是视角太小，只能在正面观看)。而Sharp的显示单元(液晶显示系统)更是做到了1.2厘米厚。虽然液晶技术近几年有了长足的发展，已经可以制作到今天样子，但人们还是一直关心液晶的命运，因为其它的技术可以在显示效果(比如亮度和对比度)上远远超过液晶。这次富士通公司的等离子大屏幕显示器已经是相当成熟的产品了。等离子发光技术在效果上比液晶有着很大的优势，从现场的效果来看(16:9的大屏幕)的确不错，剩下的问题只是成本了。在平板显示器方面，我们值得骄傲的是联想公司近日推出的“问天”系列电脑已经采用了平板的液晶显示器。

八、外围设备厂商产品交叉

1998年中国家电行业的一件大事就是海尔开始生产电视，而长虹涉足空调，这是综合电器公司的特点，而此次展会上显现的趋势是，我们宝岛台湾的外围设备厂商的产品也开始交叉。

Artec目前在外设领域销售最多的是鼠标和扫描仪产品，此次意外地推出了36速光驱。就在Artec推出光驱的时候，宏基推出了自己的扫描仪产品(是不是有点象海尔与长虹呢?)，而且是产品系列。在OCR软件的配备上(现在没有OCR软件相配，是别想卖扫描仪的)，宏基随机赠送的是TextBridge和《冠东 OCR》，其中TextBridge是施乐开发的11国文字识别软件。宏基的做法就是不同，它必须考虑全球的市场和用户。宏基不仅推出了扫描仪，还发布了Addonics(花王)56K Modem，并且附赠价值320元人民币的赢海威时空上网时间。当然，这两样产品都没有直接打宏基的商标，而是分别由明基和立基推出的，扫描仪使用了Acer英文商标。

九、我们的厂商

在此次参展的国内厂商中，很多给人留下了深刻的印象。

深圳世傲：不记得是在什么地方见过TopStar的商标了，反正是很眼熟的，这次它的展台上排满了各式各样的连网设备：10M HUB、100M HUB、33.6K Modem……我到真没注意有没有交换机，反正给人的感觉是：我们的企业终于有能力生产全线的连网设备了。

三诺音箱：在这样的展会上，生产音箱的专业厂商独立参展是不多见的，尤其是象这次，有点象中关村的味道——码了小山一样的各式音箱，冲击力到是也不小了。

联想系统集成：大家比较熟悉的联想电脑公司，它一直在系统集成领域做出了不少的成绩，这次拿出的是“公安派出所综合信息管理系统”，是系统集成的通用型产品。

十、公共宣传，各显其能

999朵玫瑰：在国际展览中心的大门口，《中国计算机用户》的工作人员在发放“玫瑰卡”。凭此卡，可以在《中国计算机用户》的展位换取一只玫瑰，每天奉送999朵，看到展馆内拿着玫瑰穿梭于展位之间的观众，也是一线风景。

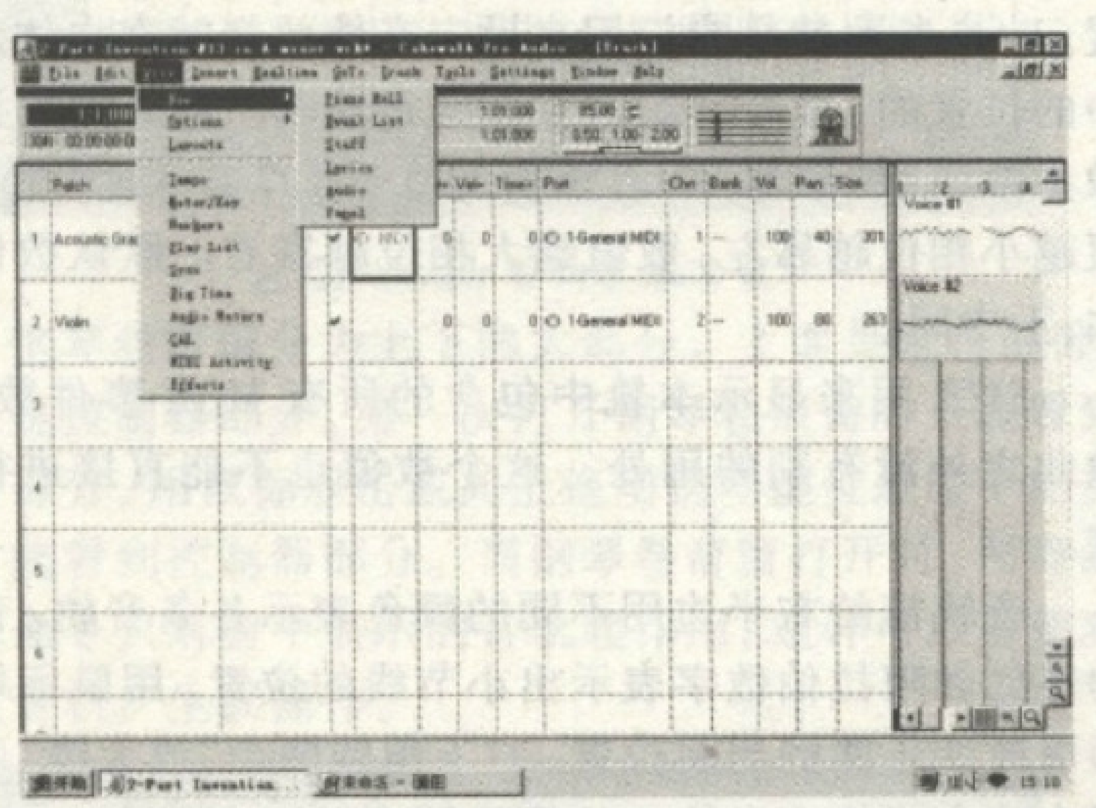


展馆内咖啡飘香：网吧在我国出现已经有两年了，这回雀巢咖啡在展馆里也开起了“咖啡网吧”。观众可在这里免费品尝雀巢的咖啡，还可以上网冲浪，可谓两全其美呀。唯一可惜的是人太多，咖啡到是不少，但相比之下冲浪的机器少了点儿。♬



(三)主要窗口

Cakewalk Pro Audio 6.0 的全部编辑功能是由主窗口 TRACK(音轨窗)和 VIEW 菜单中的几个主要窗口完成的，所有这些窗口都是用不同的方法来观看和编辑音轨中的事件。诸窗口之中事件列表窗是最基本的，它原原本本地显示实际保存的数据，其它窗口使您做某种工作更加方便。例如对音符进行编辑时可以用钢琴卷帘窗或乐谱窗来进行，看哪个窗口更适合于您的习惯。至于弯音轮、触后和控制器当然在钢琴卷帘窗的控制器部分更容易观看和编辑，因为在这时可以看到一系列控制器数据形成的图形曲线，十分直观。用 Cakewalk 工作一段时间之后您自然会知道做什么事情时用哪个窗口更方便。


△选择您用来编辑的窗口

这些窗口同样是其它音序类软件的主要窗口，下面我们来对其 MIDI 部分进行详细介绍。开始之前，我们不妨先调入 Cakewalk 自带的一首示范曲 2－Part Invention＃13 in A minor.wrk，这是德国著名作曲家 J.S. 巴赫的一首著名的 a 小调二部创意曲，构思精妙，巴赫真不愧"乐圣"之名啊……

1.Track(音轨窗)

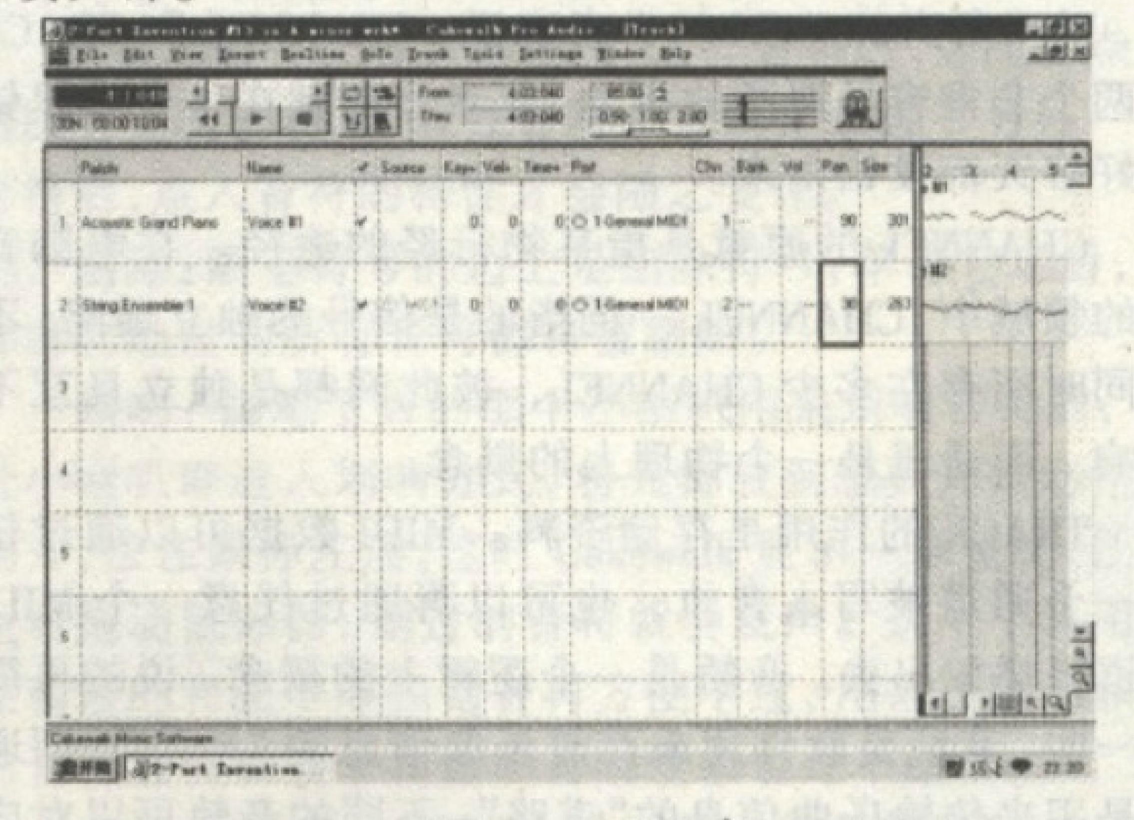
音轨窗是 Cakewalk 的主窗口，每次打开软件时都会自动显示，就算您想关也关不掉它。该窗口左面是各音轨的参数，右面是被小切线分割开的整条音轨，二者由一条可拖动的竖线分开。

音轨窗的左半边显示了所有 256 条音轨的有关参数。在这里，您可以分配通道、音色名称、输出接口等，还可以在选中了的当前参数框内直接修改各轨的音高、击键速度和时间偏移等。

最左边的编号是音轨号，然后是 PATCH(音色)，这里决定这一轨使用哪一种音色播放。要使用此参数必须事先为音轨分配 MIDI 输出通道或轨中至少有一个事件(这时 Cakewalk 自动使用该事件的通道为音色变化信号发送通道)，否则 Cakewalk 不知道往哪个通道发命令。双击一条音轨的 PATCH 部分，然后单击 INSTRUMENTS 可以为它选择音色列表。

NAME(音轨名称)使您可以为各音轨起一个便于区分的名字。音轨名称只体现为一些字符，对音乐完全不起任何影响，所以您可以输入任何想要的内容，比如"这轨录得太糟，记得一会删掉"等等。

那个打着对钩的地方表示音轨的放音状态，如双击那个小对钩，它就会变成一个 M，表示 MUTE(哑音)，这样再放音时这个音轨就不出声了。这个功能在分析别人的作品时特别有用：把主旋律关掉！我要仔细听听他的伴奏声部。


△Cakewalk 的主窗口

SOURCE 表示此音轨的来源，主要是为了区分您要在这个轨上录制的是 MIDI 信号还是音频信号。当您要进行音频录音时，记得要把输入输出都选成声卡的音频口。如要进行立体声录音，必须使用两个音轨：一个为左声道，另一个为右声道。

KEY＋可以将当前音轨以半音为单位做实时的移

调。每按一次加号键它就升高一个小二度，非常方便。但是它并不影响音轨中记录的实际音高，要改变记录的实际音高须用编辑菜单中的 TRANSPOSE(移调)命令。

VEL+可以实地调整击键速度(即力度)。每个 MIDI 音符都带有击键速度参数，它反映了琴键被敲击时手指的速度。击键速度的实际表现取决于使用的电子乐器。比如有的合成器上击键速度带来音量的变化，而有些合成器的击键速度值会影响其音色或音高。通常该参数改变的是音量。

TIME+用来把音轨的放音时间向前或向后推动。如在这里显示+10，音轨就晚 10 个时钟点放音，您可以用少量的后移制造出合奏或回声效果，给一些在真实的乐队中比较靠后的乐器(如交响乐中的 BASS 和鼓)加一些延迟，可以制造出一定的现场感。

如果您同时使用多个 MIDI 设备(如一台电子琴、一块波表子卡和数套软件波表)，那么 PORT 这个参数对您就非常有用了。您可以用它将音轨的内容分配到指定 MIDI 设备输出，使用每个 MIDI 设备中最优秀的音色进行合奏，也可以用它比较同一音色在不同的 MIDI 设备上的表现。

CHN(即 CHANNEL，通道)是一个极为重要的参数，用来分配当前音轨的 MIDI 输出通道。一个标准的 MIDI 设备一般有 16 个 MIDI 通道可供分配，这 16 个通道中每一个都可以对应到多个音轨上。如果某一音轨的通道设为 0，显示"-"，表明您不为该音轨指定具体的输出通道，这时音轨中的数据仅从录制时使用的通道送出。Cakewalk 始终记得录制时使用的通道，这里设置的参数也不能改变它。

说到这里，可能一些读者已经有些糊涂了，一会是音轨一会又是通道，这两个概念到底有什么不同呢？的确，对于所有的 MIDI 初学者来说，CHANNEL 和 TRACK 是两个非常容易混淆的概念，笔者当初就在牛角尖里钻了好多天都没钻出来。

CHANNEL 的原意是指某物行经的途径。在电脑音乐的领域中，CHANNEL 一词指的是信号的独立通路，不管同时间存在多少 CHANNEL，彼此间都是独立且互不影响。而通道是一个物理上的概念。

TRACK 的作用是存储资料。MIDI 数据可以通过任意一个通道被写入音轨，也可以再通过任意一个 MIDI 通道被播放出去。音轨是一个逻辑上的概念。说的再简单一些，音轨是软件用来存放乐曲信息的"地址"，而通道是用来传输乐曲信息的"道路"。不同的音轨可以对应于同一个通道，而不同的通道却不能对应于同一个音轨。

Cakewalk 有 256 个音轨，这就说明这个软件可以同时控制 16 种以上的电子乐器发出 256 种不同的音色。Cakewalk 的 256 轨给了作曲者极大的自由，如果您忽然在音乐上有了新的想法，可以使用新的轨来录制它们而不必占用已录入了内容的旧轨，这样您可以在先后录入的内容进行比较选择直到最后拿定主意。一个独奏声部也可以多录几遍，分别录在不同的轨上，听其中一轨时将其它轨静音(就是点成 M，没忘吧？)，最后留下录得最好的而将不满意的都删去。

BANK 是音色库的选择。一个电子乐器可能会有好几个音色库，MIDI 规定允许一个乐器最多可以拥有 16,384 个音色库，每个音色库最多可以有 128 个音色。在音轨窗中您可以为每个音轨指定一个具体的音色库。双击某轨的音色库参数框，可以调出音轨参数设定窗进行音库设定，您也可以先选中一个音色库参数框，然后再更改其中的数值。

VOL+是起始音量设定。这里设定每轨开始放音时送出的音量信号(控制器 7)。该值有 0 至 127 共 128 个值。数值越大音量就越大，默认数值是 100。在乐曲中间的任何地方，您都可以根据需要用调音台窗口或钢琴卷帘窗，在乐曲的任意位置插入一系列的音量变化信息，以达到渐强或渐弱等效果。注意，这个音量参数是直接对 MIDI 设备的通道起作用的。如果有两条音轨使用同一个通道，而它们的音量参数又不一致，那么 MIDI 设备究竟响应哪一个命令是不可预知的。

在真实乐队的演奏中，每个演奏乐器的乐手都有自己的位置。比如在典型的交响乐队配置中，第一小提琴组在观众的左侧、打击乐在中间、铜管组在偏右的位置。PAN 参数就是专门用来设定音轨放音时在立体声场中的位置的，放音开始时它会向每轨送出各自的起始声像参数值(控制器 10)。该值有 0 至 127 共 128 个值，数值越小相位越靠左，数值越大相位越靠右。默认数值是 64，正中间。

SIZE 用来显示本轨中包含的所有 MIDI 事件数量，除此之外没有别的用处，这个数值也不能直接进行更改。

音轨窗的右半边用不同的颜色表示各条音轨。背景的竖杠和阿拉伯数字表示出小节线的位置。用鼠标单击即可改变乐曲的当前位置。右下角的两个"放大镜"可以用来放大或缩小音轨窗的显示尺寸。

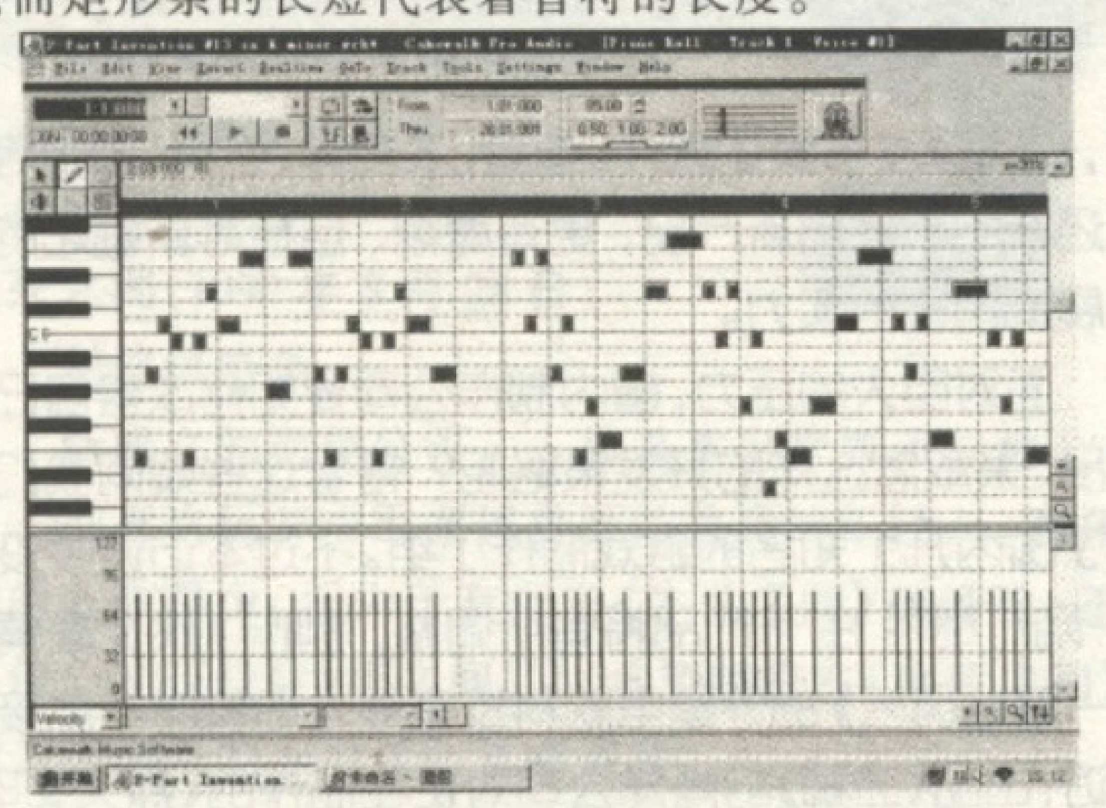
音轨窗的主要功能介绍完了，下面我们可以利用它们来做一个小小的实验，将巴赫这首经典之做修改一番，看看能不能搞出一个自己的版本来。首先在 CHN 的位置将第一轨设成 1、第二轨设成 2(将两个音轨设成不同的通道，为下面的操作做准备)，然后将第一轨的 PATCH 设成 1 钢琴、将第二轨的 PATCH 设成 48 弦乐组(为两个通道分配不同的音色)，最后将第一轨的 PAN 设成 90、将第二轨的 PAN 设成 30(为各通道设定不同的相位)，然后放音。怎么样？钢琴在右边、弦乐在左边，巴赫的这首钢琴曲是不是已经被您改成钢琴与弦乐的协奏曲了？

2.Piano Roll(钢琴卷帘窗)

不知道在您看过的卡通片中有没有这样的情节：一个伸手不见五指的黑夜里，天上电闪雷鸣，下着倾盆大雨。在一间阴森恐怖的黑屋子里，有一个人正在蹑手蹑脚地往前走，突然，钢琴自己响了起来！片中的主人公和您同时被吓了一大跳。但是你们随即注意到并没有人去弹那架钢琴，也没有闹鬼，只不过从钢琴的里面慢慢地伸出一个打满了小孔的纸卷……

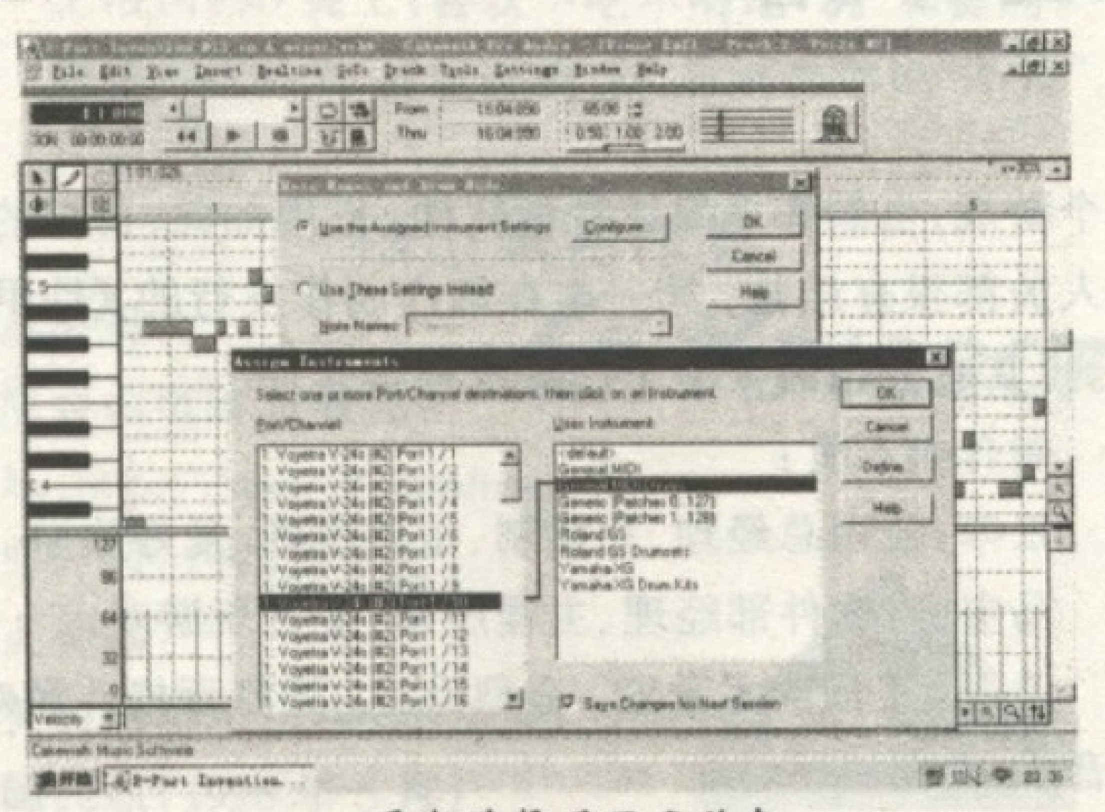
暂停！画外音道：这种钢琴叫自动钢琴，它用纸带穿孔的方式把乐曲记录在这个纸卷上（这能不能算是最早的音序器？），而这个纸卷就是 Piano Roll 了。

从 Cakewalk 的 VIEW 菜单中选 NEW—Piano Roll，我们就可以进入这个软件的钢琴卷帘窗。钢琴卷帘窗的左边是一个图形式的钢琴键盘，右面用矩形条的形式（打击乐轨则用菱形）显示某轨的音符数据，看起来真的很象自动钢琴用的纸卷。音高是竖直排列的，自上而下降低，而矩形条的长短代表着音符的长度。



Cakewalk 的钢琴卷帘窗

钢琴卷帘窗分为上下两大部分，上面是音符部分，下面是控制器部分。第一次打开钢琴卷帘窗时只能看到音符部分，用鼠标双击或向上拖动钢琴键位最底下的灰杠才能看到控制器部分。当钢琴卷帘窗打开时，所有的编辑命令只对窗中显示的音轨起作用，这样可以避免对其它音轨产生误操作。



重新选择乐器名称表

当某轨为打击乐轨时（可在设定菜单的“乐器名称表”命令中指定打击轨），钢琴卷帘窗的显示会有所变化。通常，在电子乐器的打击声部中，厂家用不同的键位来表示不同的打击乐音色，如 D3 是军鼓、C2 是低音鼓，因此这时窗口中的音色键位部分就会变成打击乐器名称的显示（具体名称依照您乐器名称表的选择），通常用于表示音符的长条也会变成菱形。

当您进入钢琴窗之后，如果您想重新选择乐器名称表，您可以将光标放到窗口左边的钢琴键位部分（或打击乐器名称部分），然后点鼠标右键，这时，会出现一个“NOTE NAME AND DRUM MODE”窗口供您进行选择。

钢琴卷帘窗左上方的箭头叫做区域选择工具，是用来选择编辑区域的，用鼠标单击就可画出您想要进行编辑的区域。Cakewalk 以反白图形显示所选中的部分。

画笔工具可以用来加入新音符或改变现有音符的音高和时值。在一个音符长条的不同位置按鼠标器，可以修改这个音符的不同参数。

开始时间：在音符长条左边的三分之一部分内按住鼠标，可以将音符左右拖动以改变音符的音头位置，但不能改变音符的音高和时值。

音高：在音符的中间的三分之一部分内按住鼠标，可以将音符上下拖动以改变音符的音高，但不能改动音符的音头位置。每次改变音高时，Cakewalk 都会发声。

时值：在音符的右边三分之一部分内按住鼠标，可以左右拖动以改变音符的时值，这时音高及音头位置不发生变化。

新音符：有两个方法可以增加新音符。一是在您想增加音符的位置上点一下鼠标，或在音符区的任何一个地方按住鼠标，然后将新增的音符拖到目标位置上去。二是按住 CTRL 键后在已有音符上按住鼠标，然后将复制出的音符拖到目标位置上去。Cakewalk 会记住您移动、修改或删除的音符的所有特性，当您以后再点入新音符时，这些音符的特性将与上一个音符的一模一样。比如您将一个音符修改为 16 分音符后，您随后点入的所有音符都将是 16 分音符，直到您处理了另外一个音符后，点入音符的特性才会随之变化。

删除：画笔符号的边上是删除符号，单击它之后，再按着它经过的所有音符都将被删除。

划响：画笔下方的那个小喇叭用来划响音符的，单击小喇叭即进入划响方式，将光标放到想要开始划响的地方，按住鼠标左键，这时 Cakewalk 显示一条竖线，任意左右拖动鼠标器，划过的音符就会发声。这个工具用来在和谐的和弦中寻找错音再方便不过，用来在改动和弦的音符后听听整个和弦的音响效果也是不错的。

钢琴卷帘窗的控制器部分用一条条的竖线显示每一个 MIDI 音符在该项控制器的值。您可以用画笔工具来直接对其进行修改。默认方式下这个窗口显示的是 MIDI 音符的击键速度，您可以用鼠标连续划过多个音符的击键速度线来实现渐强渐弱的变化，击键速度值不能删除的。单击窗口右下方的选择框，可以将当前的显示内容变成弯音，通道触后和控制器等。♬



电脑产业的发展是迅速的，中国电脑游戏市场从无到有，乃至发展到现在的规模几乎是在两、三年里完成的。面对大量涌进市场的国外高水平游戏，中国的电脑游戏制作产业在努力奋战，从事游戏开发的制作公司也从开始时少数几个的“副业”型形成了现在完整的制作、发行和销售体系。虽然最近几年国内制作的游戏有了极大的进步，然而市场是无情的，消费者不会因为“国产游戏”这四个金字而放弃高水平的国外引进游戏。

经过几年的市场竞争，业界内可谓风起云涌，在出现了许多新游戏制作公司的同时，也有一批公司退出了游戏制作领域。发行《甲 A 风云》、《中国球王》的吉耐思公司已经退出游戏市场，原来编写游戏的人员基本都加入了世纪鼎点公司开发网络应用程序。开发《蛇王之宝珠传说》和《淘金热》的捷鸿公司停止了游戏开发，原开发人员大都流向了其它游戏制作公司。制作《神鹰突击队》、《病毒大战》、《巧克力 ABC》、《波黑战争》、《铁骑喋血》、《成吉思汉》和《八一战鹰》的金盘公司因为市场原因已经停止开发游戏，部分人员转向开发教学软件，部分人员给国外公司开发引擎。制作《烈火少林》的美国麦思特电脑（北京）有限公司因为市场问题将游戏开发项目，转向开发多媒体软件。但金山、前导、逆火、腾图等公司还在不断推出新产品，更有鹰翔、目标等新崛起的公司展现自己的实力。

面对巨大的压力，国内制作公司要如何改善自己的产品、采取怎么样的开发策略呢？带着这些疑问我们走访了国内几个知名的游戏制作小组。不过本访谈并没有“一网打尽”：由于产品将有所调整，制作《侠义豪情传——禁烟风云》的外星电脑科技有限公司暂时不能接受采访；出品《血狮》的尚洋公司对正在制作的《烈火文明》保密，不愿进行宣传；制作《大银河物语》和《三国英雄传》的北京智冠公司红蚂蚁制作组和制作《神龙少年》的欣力量公司汇贤制作组未能及时提供资料。而且还可能有许多我们所不知道的游戏制作组在默默耕耘。

前篇：制作组介绍



奥世工作室

所属公司：
目标软件（北京）有限公司

成立时间：1996 年 7 月

完成作品：
铁甲风暴（1998 年 4 月 11 日）

OVERMAX STUDIO

制作组简介：

目标软件（北京）有限公司为英国汉文软件公司(Sinosoft Limited)在华的全资子公司，下设的奥世工作室是目标公司的游戏部。目标公司以前为国外公司制作过几个游戏，也制作多媒体教学软件。正因如此，目标的开发人员都很有经验，第一次在国内制作发行的《铁甲风暴》比其它公司的头一个产品成熟得多。

制作组人员：

张淳：公司总经理、总监制、主程序师，爱好旅游。

马宝国：软件部经理、主程序师，爱好玩游戏。

黄挺：平面美术总监、造型设计，爱好玩格斗游戏、听音乐、画画。

李建国：3D 美术总监，爱好摄影。

汤仲宁：监制、企划，爱好玩游戏、打篮球、听音乐。

高冬生：程序师，爱好听音乐。

仲海智:程序师,爱好看漫画。

王兵:程序师,爱好看漫画。

杨靖(女):3D 美术师,爱好逛商店、研究车。

孙剑韬:3D 美术师,爱好玩游戏、旅游。

郝宇力:二维美术师,爱好玩游戏。

李颂华:二维美术师,爱好研究美食。

耿好(女):二维美术师,爱好游戏、研究美食。

王亚瞳(女):二维美术师,爱好养花。

武阳:二维美术师,爱好研究美食、看篮球。

樊玮:二维美术师,爱好打篮球。

李霖:作曲。

郑涛:音效。

鹰翔软件工作室

所属公司:

北京创意鹰翔科技发展有限公司

成立时间:1996 年 4 月

完成作品:

生死之间(1997 年 8 月 28 日)

制作组简介:

新成立的鹰翔公司,人员基本上来源于立地公司,是一群喜欢玩游戏因而想自己做游戏的年轻人。鹰翔公司的人数很少,但由于有开发《生死之间》的经验,正满怀信心地开发《生死之间Ⅱ》,希望能将在《生死之间》中能表现出来的东西进行重新演释。

制作组成员:

姚震:负责人、程序员,29 岁,喜欢较真儿和指挥别人。

闫国盛:策划,喜欢各种游戏、歌曲、小说、足球、电影、香烟……

李波:3D 美工,喜欢"吃"和"玩"、还有女朋友。

王治国:3D 美工,喜欢不吃不喝地"玩"和提问。

崔越:2D 美工,喜欢街机、PC 机通吃和说"不是"。

西山居创作室

KINGSOFT

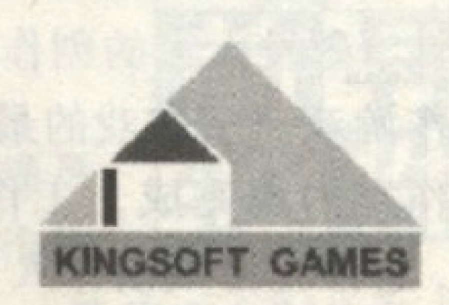
所属公司:

珠海金山电脑有限公司

网址:http://www.kingsoftware.com

成立时间:1995 年 5 月

完成作品:



中关村启示录(1996 年 2 月)

中国民航(1996 年 5 月)

剑侠情缘(1997 年 4 月)

抗日——地雷战(1998 年 3 月)

制作组简介:

西山居创作室的工作室设在金山公司总部珠海金山电脑大厦内。风景秀丽、气候宜人的珠海给西山居带来了许多灵气。西山居制作的《中关村启示录》和《中国民航》都有 WPS 的编写者求伯君参与。西山居的代表作是角色扮演类游戏《剑侠情缘》,该作品的上市在国内引起极大的轰动,虽然该作品并不是尽善尽美,但比同期上市的《血狮》要强许多。现在《剑侠情缘》已经开始向台湾等地发售。刚上市的《抗日——地雷战》以抗日战争为题材,在爱国主义教育方面做得很出色,但在娱乐方面显得有些不足。

制作组人员:

目前西山居创作室共有七位成员:

李兰云:策划,湖北省恩施自治州建始县人,毕业于湖北大学物理系电子技术专业,电子讲师,做过电子工程师,拥有四项电子类专利。热心科普工作,曾得过全国家用电子产品维修技术精华征文大奖赛的优秀奖和《家电维修》杂志的"十佳"作者称号。1996 年 7 月加盟西山居,任专职策划。

吴竞:策划,1968 年生,长沙人,毕业于湖南师大美术系,1997 年下半年才加盟西山居。

裘新:程序员,制作组负责人。四川成都人,1969 年生,毕业于北京航空航天大学,电脑游戏玩得特棒自不必分说,还经常很谦虚地自称是个围棋爱好者,也就是个业余几段几段,得过几个什么什么奖的。其他人不大懂,自然无法考证。不知大家是否记得,《剑侠情缘》中成都府里程老爷设的四个棋局,那就是佐证了。独自完成了《剑侠情缘》和《地雷战》的主程序,此外还是"兼职策划"。

成大农:程序员,1972 年生,毕业于内蒙古工学院,1997 年暑假横穿中国,从内蒙古大草原来到珠海,虽然身材高大,但完全没有蒙古大汉的威猛,每个月发薪后的第一件事情就是疯狂采购 CD,酷爱赛车类游戏。

袁世辉:美术设计,1973 年生,重庆遂宁人,毕业于重庆社会大学工艺美术系,除开画画外就是爱好游戏了,对 C&C 颇有心得,曾在 3 分钟内让卫易俯首称臣。

袁桢:美术设计,1973 年生,重庆人,毕业于中国书画函授学院,对体育游戏情有独钟,此外居然还熟悉许多电子方面的东西,常常令电子科班出身的李兰云瞠目结舌。

罗晓音:音乐师,1972 年生,四川自贡人,现就读于中国音乐学院作曲系,《剑侠情缘》中的音乐全部出自他一人之手,相信听过的人一定会有深刻的印象。

逆火工作室

所属公司名称未定

网址:http://www.planetpangaea.com

成立时间:1995年春

完成作品:

天惑(1997年8月)

制作组简介:

逆火在1995年春天以工作室的形式成立,1997年1月注册为公司,全称为逆火多媒体创作有限公司。1998年5月北京尚洋公司参股逆火公司,成为逆火公司的第一大股东,同时逆火多媒体创作公司改名(可能是逆火×××公司)。

制作组人员:

逆火目前全体制作人员,全部是游戏玩家,不是女性(是男性)。

徐创:23岁,负责制作和美工,兼任逆火总经理,爱好是发呆。

马江:25岁,美术总监。逆火副总经理,爱好是抠鼻子。

庞鑫:21岁,技术总监、主程序,爱好是可口可乐。

王科:19岁,2D美术,爱好是NIKE。

霍殿岩:21岁,程序,爱好是锻炼。

许青松:25,程序(底层优化),爱好是工作。

张罕:23岁,企划、剧本、文案,爱好自称忘了。

章建伟:25岁,3D美术,爱好是酒吧。

任兆垣:26岁,程序、企划,爱好是陪老婆。

任兆桓:22岁,3D美术,兼任任兆垣的弟弟,爱好是军事。

梵天:23岁,音乐,爱好不详。

其他还有若干"外围"(兼职)人员。

大唐工作室



所属公司:

腾图联合电子发展有限公司

成立时间:1996年10月

完成作品:

美猴王(1997年12月)

制作组简介:

腾图公司的制作室并不是不变的,有时会根据产品进行调整,例如制作《镜花缘》的魅力工作室就是主要由大唐工作室抽调人员组成的。大唐工作室原来有7、8个游戏开发人员,不过最近由于公司正在调整,将有所变动。

火狐狸工作室(FireFox Studio)



所属公司:

腾图联合电子发展有限公司

成立时间:1997年2月

完成作品:

火狐狸(1997年9月)

制作组简介:

火狐狸小组的组员全部由年轻人构成,平均年龄不超过24岁。小组大部分成员是游戏迷。

制作组人员:

王梦元:组长兼策划。

刘勇:策划。

丁有俊:美工。

郭小萍:美工。

金瑛:美工。

李伟雄:美工。

王洋:美工。

王颖:美工。

张磊:美工。

LGT:程序。

董文:程序。

八爪鱼工作室

所属公司:

腾图联合电子发展有限公司

成立时间:1997年初

完成作品:

水浒英雄传(1997年10月)

制作组简介:

由于公司正在调整,将有所变动,暂不介绍。

瞬间工作室



所属公司:

北京前导软件有限公司

网址:http://www.wayahead.com.cn

成立时间:1997年7月

完成作品:

赤壁(1997年7月)

制作组简介:

在1997年初,前导公司为了更好地提高大家的积极性、激发大家的创作热情,提出以组成工作室的形式制作游戏。从游戏的最初意到最后的测试步骤,完全在工作室内部完成,工作室对自己所制作的游戏完全负责,这样为游戏制作人员提供了更为广阔的发挥余地和创作空间。在1997年7月,在原有的北京前导公司赤壁制作组的基础上,进行了人员的重新分配和组合,才形

成了目前瞬间工作室的人员组成。不过目前前导公司的制作组并不是不变的，还有负责制作《格萨尔王传》和《红楼梦》的人员，并没有固定形成工作室。

制作组人员：

刘刚：工作室经理兼程序部部长，男，现年25岁。毕业于北京工业大学计算机系。曾担任《官渡》、《赤壁》的主程序员。

骆文超：程序员，男，现年21岁。毕业于中国管理软件学院。号称是工作室内的"网虫"，工作室内不少应用软件都是通过他从互联网上下载而得到的。但是他在网上的所有时间并不全用来为大家谋福利，自己也经常在网上与来自全国各地以致海外的华人"美眉"聊天，并有书信往来。

李鑫：程序员，男，现年19岁。现就读于天津南开大学电子工程系专科，是最近加入瞬间工作室的新人。

刘冶：工作室主美术师，男，现年22岁。毕业于湖南美术学院。曾担任《赤壁》的美术设计，在游戏制作后期承担了全部的美术设计工作。专长是绘制卡通形象，并且在各个漫画杂志上发表过作品。

周鑫：美术师，女（瞬间工作室唯的一女性），现年22岁。毕业于湖南美术学院。加入瞬间工作室后，美术水平在同乡刘冶的指点与言传身教下绘画能力突飞猛进，俨然有超过刘冶的趋势。

吕卫东：美术师，男，现年29岁。毕业于北京工艺美术学院。曾担任《官渡》、《赤壁》的美术师，在工作室内年龄最大，常常自称"吕大哥"，可惜没人承认。

宫国昀：美术师，男，现年23岁。毕业于北京美术学院。是新加入瞬间工作室的新生力量。专长是绘制三维图像。他为《荆州》所设计的画面赢得了大家的一致好评。

李波：游戏策划，男，现年24岁。毕业于首都经济贸易大学安全工程系。原本该去治理环境污染，但出于对游戏爱好和兴趣，加入了前导公司。在各个出名或者不出名的游戏杂志上也发表过"豆腐块"，算是称职的玩家，但离称职的策划还有一段距离。

玻璃瞳孔工作室



所属公司：
北京前导软件有限公司
网址：http://www.wayahead.com.cn
成立时间：1997年4月

制作组简介：

本工作室目前有二十一名成员，为前导软件有限公司最大的工作组，拥有强大的二维及三维制作力量。目前正在制作的《西游记——齐天大圣》即是一部二维、三维结合的游戏。工作室秉承前导公司"通过电脑游戏宏扬中国文化"的指导思想，从中国传统文化题材出发，与当前世界高科技结合，力争为中国游戏业追赶世界先进水平做出自己的贡献。

制作组成员：

经理：尹龙

策划：尹龙、徐卫

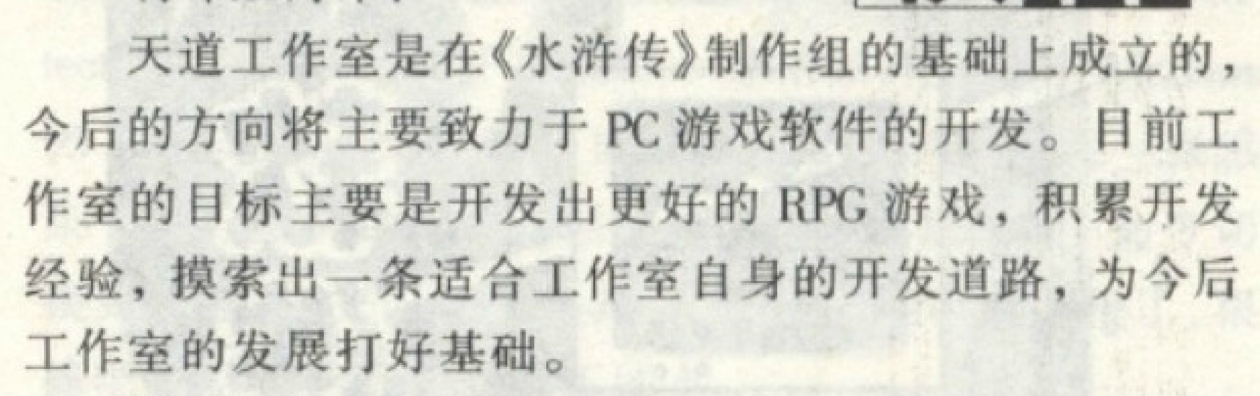
美术师：张莱、刘建春、卷斯嵘、李静波、陈华、孙小彤、高燕、白冰、邓海军、刘菁华、母军、曲力、刘颖丽、逯贵生、陈寻峰

程序员：川越、李凯、董海、李旭红、杨宪华

天道工作室



所属公司：
北京前导软件有限公司
网址：http://www.wayahead.com.cn
成立时间：1997年7月
完成作品：
水浒传——聚义篇（1998年2月）



制作组简介：

天道工作室是在《水浒传》制作组的基础上成立的，今后的方向将主要致力于PC游戏软件的开发。目前工作室的目标主要是开发出更好的RPG游戏，积累开发经验，摸索出一条适合工作室自身的开发道路，为今后工作室的发展打好基础。

制作组主要成员：

谢桑：工作室经理，同时为工作室主程序员，26岁，毕业于北京工业大学。

金增辉：《水浒传》的主策划，27岁，喜好摄影、旅游。

钟志钧：为《赤壁》主策划，现正策划一款RPG游戏，26岁，毕业于中国科大，喜爱围棋、桥牌、玩游戏。

王世颖：24岁，《水浒传》策划，毕业于首都师大，喜爱游戏、文学、探险。

欧阳正宇：21岁，程序员，将从北京信息工程学院毕业，主修计算机专业，喜欢音乐、电脑。

谢张宾：23岁，程序员，将从北京信息工程学院毕业，主修计算机软件，喜欢电脑、西方经济学、市场。

熊义平：36岁，程序员，毕业于北京信息工程学院计算机系，喜好玩计算机游戏、钓鱼等。

李威：24岁，美工，之前就学于中国戏曲学院舞台美术系，主修中国戏曲和戏剧舞台美术，热衷电脑。

其它还有颜宇翔、张剑峰、马臻杰、纪峥等同志。

本文使用的资料为各游戏制作组提供，基本未作改动。在下期的后篇中我们将就游戏的制作、销售等大家关心的热点对以上制作组进行追踪报道，披露许多内部资料和开发计划。各位读者不要错过呦！



广东 蔡旋

你或许已经知道世界上已有上万种病毒，每天还有多少多少病毒在诞生，这没有什么，不管是什么病毒我们都得杀！但在几十种反病毒软件中我们该用哪个呢？这个问题反而更令人头疼。

Windows 95已经是个人电脑的主流操作系统，我们没有理由再使用那些DOS版本的反病毒软件，你再不能指望它们能在Windows中保护你的电脑，最显而易见的就是那些DOS下驻留内存的防毒哨兵们，在Windows 95下面败下阵来。可能大家会有一个疑问：如果病毒将Windows 95弄得不能启动时怎么办，当然没问题，多数Windows的反病毒软件都有相应的DOS版本，因为它们远在DOS年代就出现了。

正当国内的反病毒产品制作商们还热衷于高价的DOS反病毒产品时，国外的反病毒产品已大步跨进Windows 95，最令人心动的是，你还能免费使用它们的体验版或共享版。绝对好过你用的盗版产品。

下面为各位介绍的是五个Windows 95较著名的反病毒软件：

1. McAfee的VirusScan，它就是90年代初大家所熟悉的SCAN，已经搬到Windows 95上来啦，经典的反病毒产品，品质有目共睹，网址：www.mcafee.com。

2. F-PROT，这也是个较早就已在国内流行的产品，也是大家最早见到的能查未知病毒的产品，网址：www.commandcom.com。

3. Symantec的NortonAntiVirus，只要看到Norton这个字就能知道这是个优秀的产品，大家一定用过Symantec的NU 8.0和NU For Windows2.0吧，网址：www.symantec.com/nav。

4. PC-Cillin，前几年曾有人使用它的DOS版本，但用户不多，可能是因为非常平凡吧，但现在的Windows 95版本会让人印象深刻，大家看下去就知道了。网址：www.checkit.com/。

5. TBAV，大家对它可能不太熟悉吧，恭喜啦，我也是。它的未知病毒检测功能比较厉害哦，其它功能也较好，网址：www.authentex.com/ok。

为了免费使用它们的体验版和共享版，大家可以到它们各自的网页去拉。在竞争激烈的社会，这五个反病毒软件所提供的功能都很接近，要挑选一款好的杀毒软件真不容易，广告可不能全信(不过，好象也没有什么广告)，只有通过实践，可惜反病毒软件不同于其它软件，其它软件的所有功能你都可以亲自一试，反病毒软件嘛，制作商说它的产品能查杀10000个病毒，你到哪去找10000个病毒来试呢，可能一年也碰不到一个病毒，即使是笔者也做不到。但！我们还可能通过其它方面来看一款反病毒软件。

下面就是我的试用之旅。

一、制作应急盘

应急盘是在有病毒或者电脑不能启动时的救星，也是对付引导型病毒的最佳方法，因为制作应急盘时多数会将硬盘的引导区备份到软盘上，听我这么说，大家一定也认为这个功能很重要吧，在你以前用过的PCTOOLS或NU都有类似的功能，但TBAV和F-PROT竟然没有这个功能，你得自已将它们的DOS版本拷到软盘上。

反病毒软件多数在安装它们时就为你做张应急盘，它们会自动选择重要的软件拷贝到软盘上去。由PC-Cillin那张应急盘可以看到有DOS的FDISK、FORMAT及它自已的DOS版PCSCAN杀毒软件，可是安装即将结束时如果发现VirusScan已经存在，竟会问你要不要为VirusScan来个反安装呢，真不知道它们之间有什么“仇”。

VirusScan的应急盘真是糟糕，它要求你自已先做好

一张引导盘后，再由它帮你将DOS版的软件拷到软盘上去，而且也没有将其它DOS工具拷进去，难道它以为大家都有我这么聪明（谁在嘘我？），家中还藏有DOS、Windows 95、Windows98三张应急盘。

不一样就是不一样，瞧人家NortonAntiVirus，做的应急盘连份量都比别人的重，三张盘啊！可能就有人因为在安装时没有这么多空盘而跳过这一步骤，当你的机器启动不了时你才能体会到这会的好处。第一张是关于DOS的工具盘，内有FDISK、FORMAT等，第二和第三张是NortonAntiVirus的DOS版NAVDX。

二、易用性

软件做出来就是让人用的，使用方法当然越简单越好啦，如果我是专家哪还会用你的软件呢？你是不是在想：最好能做成和DOS一样，按下C键就是杀C盘的病毒，但Windows 95是个更高级的系统，你只要按下Enter键，所有的硬盘就会打转。

（一）界面查毒操作

在PC－Cillin下选择要查毒的磁盘只需在要找的地方打个勾勾，打开磁盘就能任选里面的子目录，整个界面按功能分为好几栏，Clean相应地在Scan的旁边，只要找到病毒后，就会自动进入Clean栏，这时按下Clean键就会对染毒文件进行杀毒，不象某些软件还要再对整个磁盘扫一次。

VirusScan的界面好简单哟，见过的人一定会这样叫起来，其实它的某些功能已独立成为一个软件，所以界面自然非常清爽。选择要查毒的磁盘非常"自然"：你自已打进去，当然也可以用"浏览"键来确定要查毒的磁盘或目录，部分高级选项并没有显示出来，看来很适合电脑初学者。

NortonAntiVirus是这五个软件中拥有最多的选择项，但统统被界面上几个特大的工具图标包含进去了，平时不按下Options倒也没有人知道它是那么复杂的。选择要查毒的磁盘和目录是从菜单中选择的。

如果想用好TBAV可得花上不少时间，它是用列表栏来装入需要查毒的目的地，你以前要是没有用过这种类型的软件一下子还不知从何下手。菜单划分得过于详细，需要耐心才能找到你想设置的地方。

F－PROT的好意是：你想查哪里毒就选择相应的功能，但反而与其它杀毒软件的操作相去甚远，菜单并没有提供你想要的东西，有用的只是菜单下长长的工具列。

（二）用鼠标右键即可查毒

想对指定的磁盘或目录检查病毒，最快捷的方法是对该磁盘或目录单击鼠标右键。

你可以在"我的电脑"及"资源管理器"使用鼠标右键的菜单，里面会有你所安装的反病毒软件，选择它们即可启动它们并检测该磁盘或目录。

NortonAntiVirus、VirusScan、TBAV、PC－Cillin在安装时已经为你的菜单中加入这个功能，F－PROT则是它们中唯一没有提供这一功能的软件。

三、预防胜于治疗

我一直认为好的预防远比好的治疗更重要，可惜DOS的那些驻留内存的哨兵们往往不能让正常的程序顺利运行，而现在的Windows 95是个多任务的操作系统，有个统一的标准，兼容性已比DOS好了不知多少倍。

每个软件都提供了实时监测系统的预防病毒的预警程序。McAfee的VirusScan是叫VShield，TBAV的叫Background Scan，F－PROT的叫F－PROT Gatekeeper，PC Cillin的叫Smart Monitor，NortonAntiVirus的叫Auto－Protect。它们提供的保护功能都十分相似，比如：对Windows 95及Windows 95的DOS窗口都有效，很明显：将一张感染了引导型病毒的软盘插入软驱后，然后用A：命令切换到软盘去，完全不需要其它命令，就能听到警报了，很棒吧！但我仍然发现了不同点。

（一）功能特点

有些时候，我们还是需要禁止这些预警程序的，比如在安装新的操作系统时。所有的程序都提供的停止监视按钮，但想退出可就没门了，Anto－Protect、VShield和F－PROT Gatekeeper只要运行了，就不能退出，有趣的是，因为PC－Cillin和TBAV的预警程序和查病毒程序是合二为一，你运行它们时就等于同时运行了预警程序，所以当你退出它们时也就同时退出了预警程序。

NortonAntiVirus的Auto－Protect提供的选项最多，可以分别对格式化磁盘、修改可执行文件等项目进行精细的调节；而从PC－Cillin的Monitor Settings下能直观地看到CPU的使用情况、监视范围及保护的强度和危险强度。

需要提醒大家的是TBAV除了有Background Scan外还有个File IO。File IO的功能就是在打开文件时对文件进行检查，虽然其它反病毒软件没有此项，但它们的预警程序功能中都有这些功能，要是在TBAV中不打开File IO，小心呀，此时的TBAV的Background Scan仅仅是后台扫描（空闲30分钟开始查毒）。

（二）生动的效果

预警程序的作用我想大家都知道：只要一执行带毒

的文件或用WORD打开带毒的DOC文件时就会报警，但还有什么情况是有效的，什么情况下无效的呢？笔者试了以下几种情况：改带毒文件的名字、拷贝带毒文件、拷贝包含带毒文件的压缩文件、解压含有带毒文件的压缩文件、将带毒文件进行打包压缩，五个杀毒软件反映还是有不一样的地方。

1.拷贝带毒文件，将带毒文件进行打包压缩

PC - Cillin的Smart Monitor能够发现病毒文件，但没有阻拦命令或程序的执行，而TBAV和F - PROT Gatekeeper在报警的同时还不让命令或程序执行，VShield和Auto - Protect会咨询你的意见，是继续还是停止，或者杀毒。

2.改带毒文件的名字

尽管修改文件名是个很小的操作，但我们可以从此看出反病毒软件的保护是否周全，结果只有McAfee的VShield和NortonAutiVirus的Auto - Protect成功报警了。

3.解压含有带毒文件的压缩文件

现在越来越多的软件都是压缩过的，只有在安装后才能使用，所以这是个非常重要的功能，可是F - PROT并没有对刚“苏醒”的病毒有任何反映，是五个反病毒软件中唯一没有报警的软件，真有点想不明白啊！

4.拷贝包含带毒文件的压缩文件

在以前，一个带毒的文件藏在压缩包中最安全，经过压缩的处理后，病毒的特征码就会与反病毒软件病毒库所记录的截然不同，只要不解压谁也不知道，如今，先前的反病毒软件已懂得深入到压缩文件中搜寻一番。

VirusScan、F - PROT、NortonAntiVirus都支持最常见的ZIP和LZH压缩格式，但TBAV则只支持ZIP，不过也没关系，LZH已经很少使用，只是TBAV在扫描ZIP文件时速度会明显减慢。PC - Cillin表现得最好，除了支持ZIP、LZH外，还支持ARJ、MS Compress，非常让人安心，但所有的反病毒软件都不能在压缩文件内直接杀毒。

回到正题，再拷贝包含带毒文件的压缩文件，只有PC - Cillin的Smart Monitor成功报警，其它的都一声不吭。

四、免疫(校验)

光靠预警程序还是不够的，它们多数只能报告已知病毒，对未知病毒则抵抗力低下，不妨先给你的电脑打支预防针，管它来了什么病毒，都能安然无恙。

不要理解错TBAV的Setup的意思，这可不是用来设置选项的，而是生成文件检验数据，按下SCAN下的SETUP图标按钮后，TBAV就会收集文件的特征，当文件染上病毒或者被修改后就能发觉，但TBAV的Setup只能用于查毒，不能杀毒。

不知道为什么，NortonAntiVirus好象不太喜欢大家使用它的Inoculate功能，你需要从菜单中选择它才能使用，而且安装NortonAntiVirus后默认只对引导区和启动文件才Inoculate。它的作用和TBAV的Setup是类似的，不同的是，文件被保护后，即使是感染未知病毒，你不用升级软件也能将它们清除，但NortonAntiVirus的Inoculate功能不管是检测还是恢复都过于简单。

其它的PC - Cillin、F - PROT和McAfee VirusScan没有此类功能。

五、功能多多

(一)定期查毒

好多人都是在安装完反病毒软件后，马上就运行一遍，一来看看这个软件怎么样，二来顺便检查机器有无病毒，但此后就不知道何年何月才会再运行，恐怕下次运行时已是病毒发作时了，所以大家最好设定反病毒软件们每隔多久就自动运行一次。

VirusScan、F - PROT、NortonAntiVirus都为大家准备了定期查毒功能，设置起来也一点不难，可以任意指定每小时、每天、每星期或每月运行它们。虽然TBAV没有这个功能，但它在后台运行时，只要电脑不工作30分钟便会自动进行扫描，而VirusScan更绝，有个ScreenScan功能，进入屏幕保护就是查毒的好时间，真会懂得利用电脑的空闲时间。

(二)网上升级

反病毒软件比其它软件更容易失效，要是不为它更新，搁上一年半载后你唯有眼睁睁看着“道高一尺，魔高一丈”，特别是上网的用户，经常从上面Download新软件回来，感染病毒的机会比单机要高很多，不过现在为这些反病毒软件更新也是非常简单，到Internet上Download新的病毒数据即可。

这五个反病毒软件都设有连上Internet的功能，而NortonAntiVirus和PC - Cillin还能设定多长时间自动上网自动更新呢。

在NortonAntiVirus界面上特大的LiveUpdate工具图标(控制面板里也有)就是给你更新用的，按下它后升级向导会指导你一步一步地完成更新工作。PC - Cillin更拥有完备的升级方案，你可以从Internet、BBS、软盘中选择在哪里开始更新，只是体验版不能升级。

(三)杀毒日记

我问大家一个问题，有谁记得上次是什么时候查过毒的？答不出来吧，真是贵人多忘事啊！还是看看反病毒软件为你做的记录吧。

VirusScan、F - PROT、NortonAntiVirus有个非常棒的登记薄，你不但能看到每次的查毒时间、查毒结果，所有

感染病毒的文件也会记录得清清楚楚。

PC-Cillin 虽然记录了这些数据，但查看起来很困难，TBAV 默认时却只能找到病毒才会生成记录文件。

六、检测未知病毒

要是没有检测未知病毒的功能，反病毒软件就会老跟在病毒的后头，一味地让用户挨打。前几年就听过反病毒软件开始具备这一能力，但真的实现了吗？

最常见的技术算是 Heuristic(启发式）和虚拟机，现在 McAfee VirusScan、TBAV、F-PROT 都宣称它们使用 Heuristic 技术查找未知病毒，NortonAntiVirus 使用的则是 Bloodhound 技术（不过在设置界面上却看到 Heuristic 按钮，按下后才见到 Bloodhound 字样），PC-Cillin 没有明确说明使用何种技术，但也称能发现未知病毒。

以前笔者在使用 DOS 版的 F-PROT 和 TBAV 时，只要某些可执行文件采用类似病毒的手法时，它们就会发出警告，但也明确告诉你，这不是百分之百准确的，也就是说，这个文件不一定是有病毒。TBAV 和 NortonAntiVirus 的检测未知病毒的级别还是可调的，一般大家使用它们的默认值即可。

小插曲：

当我写到这里时，突然想到，我可以做个类似病毒的感染动作，希望能以此来检测预警程序的功效，因为我非常重视预防病毒的功能(见上文)。虽然我根本就不懂得怎样做病毒，但写个修改其它文件的程序倒是写得出，大家千万不要告我在制作病毒哦！下面是我所写的 A.BAS 程序文件内容：

```
OPEN"C:\DOS\LABEL.EXE" FOR BINARY AS #1
A$ = "123"
PUT #1,17,A$
PUT #1,LOF(1)+1,A$
CLOSE
SYSTEM
```

程序是用 QBASIC / RUN A.BAS 命令来运行，大家千万不要跟着做，因为结束后 C:\DOS\LABEL.EXE 会被修改得不正常，我是预先做了个 LABEL.EXE 的备份才进行的。程序的作用是：运行时会修改另一个可执行文件 LABEL.EXE 的内容，这就象是病毒在传染另一个文件。

结果只有 PC-Cillin 报告“发现未知病毒”，后来通过修改 NortonAntiVirus 的 Auto-Protect 的选项也能成功报警了，但这个程序根本不是一个病毒，所以大家也不要怪其它反病毒软件没有报告。

七、后记

文章到此已经结束，细心的读者可能觉得少了点什么。它们各自的杀毒能力有多强？谁杀病毒不会杀坏文件？杀 WORD 宏病毒的效果如何？误报率谁最低？这些问题的答案都得经过详细的测试才行，不能单凭它们对个别病毒的查杀能力就下结论，本文尽量做到不照抄制造商的使用说明或广告中的内容，所以哪个软件最好，还是由你来定吧，记住，不要全信广告。♬

◆ Windows 95 主要反病毒软件部分功能比较表 

	McAfee VirusScan	TBAV	F-PROT	PC-Cillin	NortonAntiVirus
版本	3.1.2	8.03	3.0	2.0	4.0
侦测未知病毒	Yes，采用heuristic 技术			Yes	Yes (Bloodhound)
能清除宏病毒	Yes				
后台预防病毒	Yes				
支持鼠标右键	Yes	Yes	No	Yes	Yes
创建应急盘	Yes	No	No	Yes	Yes
支持压缩文档	ZIP、LZH	ZIP	ZIP、LZH	ZIP、LZH、ARJ、MS	ZIP、LZH
定期检测病毒	Yes	No	Yes	No	Yes
校验文件	No	Yes	No	No	Yes
个人印象	4	4	3.5	4	4.5

本文所介绍软件均收于《大众软件 CD》1998年第5期\VIRUS\中。

Windows 95已经离不开鼠标了,微软除了为键盘加上Win按键外,也给鼠标设计上小轮,看看你手中的鼠标,是不是没有这个东西,别难过,你使用的电脑是世上最神奇的东西——硬的不行软来补。

专门为Windows 95设计的鼠标软件已有多种,它们可不是驱动程序,而是多功能的鼠标软件,不仅仅有好看的动画光标,还有真正五花八门的新功能。只要拥有它们,保管让你的鼠标焕然一新,功能大增,绝不再是单击双击那么简单了。

笔者最近从网上搜集到一些:Toggle Mouse、Mouse Tools、Mouse Launch - IT、Pointix Scroll 和 Pointix Engine,这些软件都有相应的共享版本,可以免费使用,如果大家对它们感兴趣可到它们的网址看看,不过请在看完本文后再连上去,好吗?

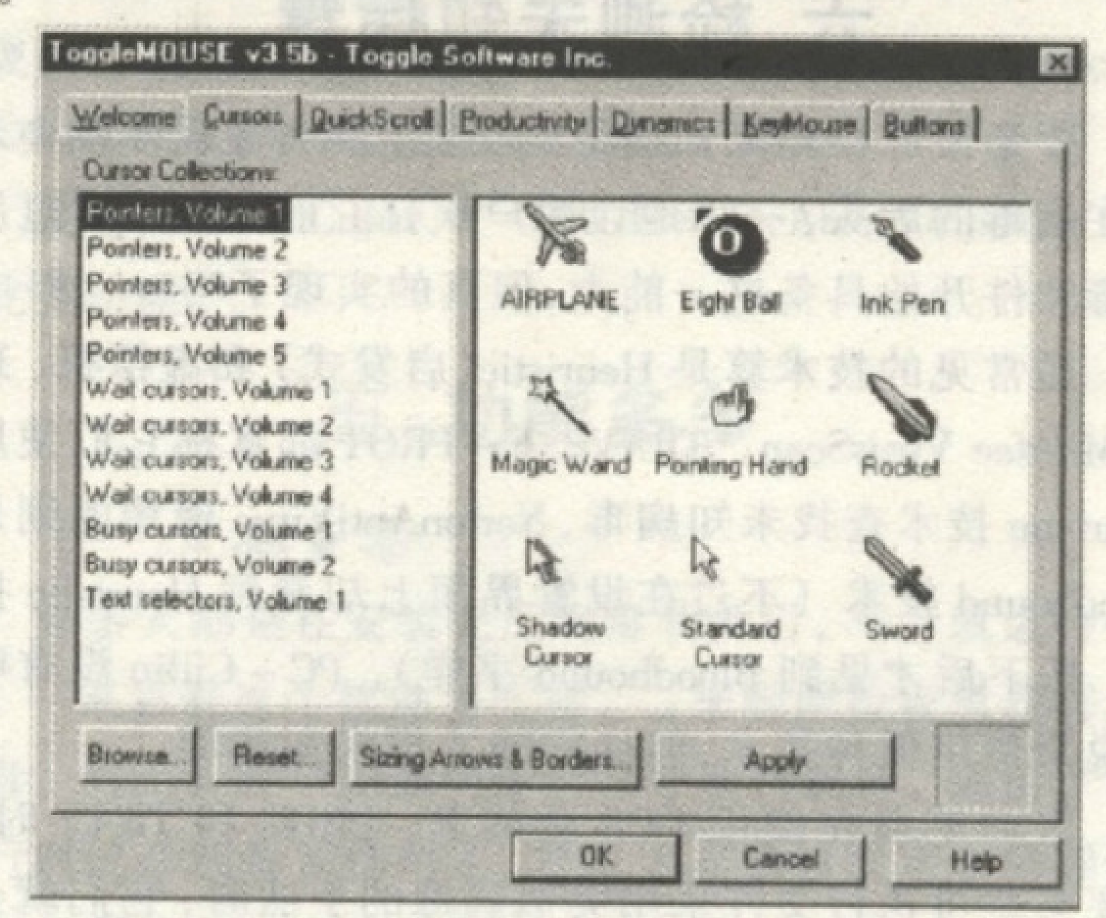
一、Toggle Mouse

在还未使用这些软件之前,请充分发挥你的想象力,鼠标软件究竟能带给我们什么新奇的功能呢?不管是什么功能,它们的目的都只有一个:让你更舒服地使用鼠标和Windows 95。

不瞒大家,Toggle Mouse是这几个软件中我最喜欢的,除了内带的一堆动画鼠标,还有智能的移动和按键,真的很不错哟,所以特地对它作个详细的介绍。

(一)Cursor

也许你已经为你的鼠标添上了好看的图案,但Toggle Mouse带来的鼠标图库可不同,鼠标的状态可以分为以下四种情况:Pointers(正常的点击)、Wait(等待)、Busy(忙)、Text(文本),图库也根据这个来分类,有飞机、钢笔、导弹等,Pointers和Text的图案是静止的,而Wait和Busy多数是会动,例如会旋转的心形,或者是从1数到5,当你看到这些动感鼠标时就知道电脑正在工作中。



你选择的图案会当场显示在预览窗口中,它们都只在自已的类别事件中派上用场,不会与其它事件混在一起,比如:Wait部分有个会动的圆球是不能用于Pointers情况的,要不,你会用圆球的哪部分来双击捷径呢?

为了大家能更容易地更改窗口的大小,Toggle Mouse还能让移到窗口边框的鼠标变得更大,窗口的边框线也能配合这个大鼠标而更大些。

(二)Quick Scroll

真正的功能来啦。每当你看一篇长长的文章会有何感想,是不是觉得按住鼠标左键不放特累人?Toggle Mouse的Quick Scroll会帮你按住鼠标左键不放,只要你在按下鼠标并移动的同时按下键盘的Ctrl键,然后先放开鼠标左键再放开Ctrl键就可以,现在,你只要轻轻松松移动鼠标,就能拉着滚动条到处走,完全不用再按键了。当然,你还可以修改这个功能的按键为鼠标中键或其它按键。

(三)Productivity

1. ScreenWrap

真亏Toggle Mouse制作人想得出,鼠标也能穿墙过壁,显示器的屏幕再也不能阻挡你的去路,当你的鼠标移到屏幕的左边它就会在右边冒出来,上下左右畅通无阻,自由过人。如果你设置任务条(Taskbar)为自动隐藏,就会因为鼠标不在屏幕最下边而无法叫出来,其实只要打开此功能旁边的设置项就成

了。

2.QuickPoint

早在玩《大航海时代Ⅱ》时，我就非常喜欢游戏贴近鼠标的设计，所有的提问总在你的鼠标周围出现，无须移动鼠标就能回答它的问题，但在Windows 95下，我们总不能让软件的窗口适应我们，不过，反过来倒是可以把鼠标移到窗口的按键上，这样做的结果却会让很多用机械鼠标的人不习惯，所以Toggle Mouse默认是无效的，但这个功能倒是非常适合轨迹球的用户。

3.ActiMouse

ActiMouse功能很象PowerToy的X Mouse，每当桌面堆满窗口时，你需要来回按键切换窗口，使其成为当前的工作窗口，现在只要打开ActiMouse功能，鼠标一到，这个窗口就成为工作窗口，无须按任何键。

（四）KeyMouse

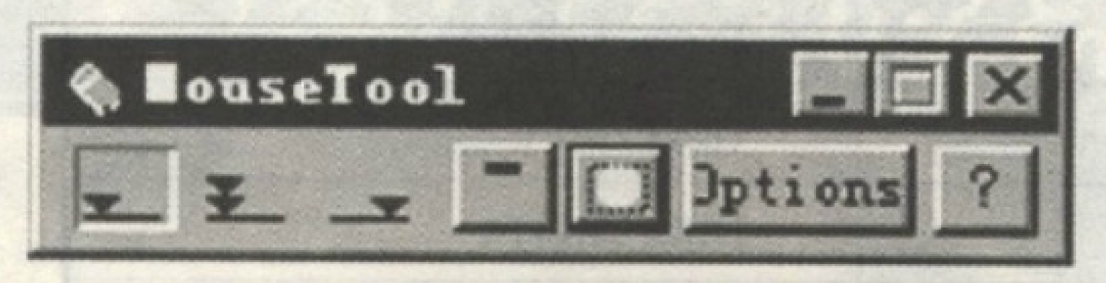
键盘也能移动鼠标啦！只要用小键盘的上下左右键就能操作鼠标，如果不喜欢小键盘，可以设置为在Num Lock灯亮或灭时才有效。为了使键盘移动更快速，你最好将Enable Acceleration设为有效，这样键盘按下不放时，Toggle Mouse会自动帮你加快移动速度。

（五）Buttons

想不到按下鼠标组合键也能完成某个功能吧，按下设定好的组合按键后就启动相应的那个程序。你可将Alt+左键设置为打开记事薄，或是打开写字板、画板、关机、双击等操作，而且还不限于鼠标键，键盘的组合键在这同样有效。

二、Mouse Tools

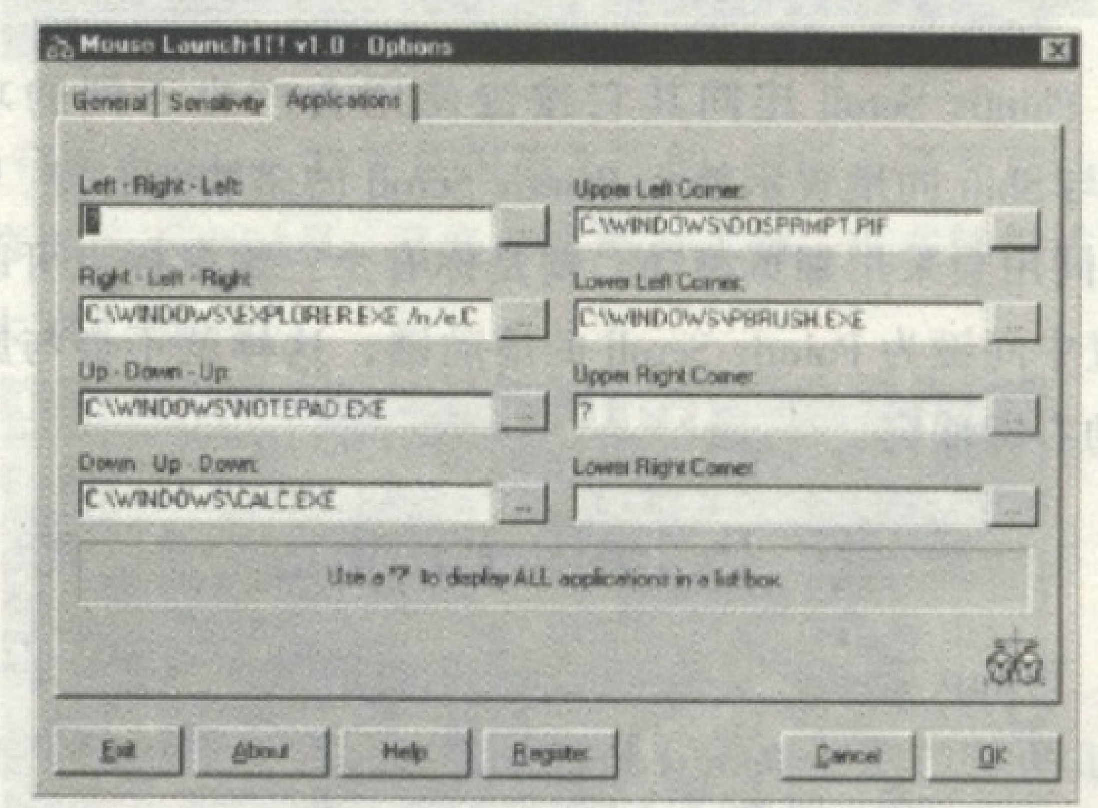
Mouse Tools的功能与众不同，只要你的鼠标一停下来，Mouse Tools即会自动按下鼠标键。运行Mouse Tools后，界面最左边的图标是一个靠左的向下的箭头，表示这是鼠标左键的单击，中间靠左的两个向下箭头表示是鼠标的左键双击，右边靠右的一个向下箭头自然是代表鼠标右键的单击。Mouse Tools的界面总在最前头，没有哪个应用程序能阻挡它，你很容易让Mouse Tools帮你按下鼠标的任何键。



在按键的同时它会通过声卡发声，提醒你已经按下键了，当你打开Smart Drap功能还能在听到Mouse Tools按键后拖动窗口或选择文本的不同声响，要是你家的鼠标有哪个按键不灵敏的话，Mouse Tools可以“修复”这一切，同时它也能监视游戏手柄的按键。

三、Mouse Launch-IT

你有没有发现，鼠标的移动可以做到很有规律，只要你画出Mouse Launch-IT规定的轨迹，它就会启动相应的程序，这远比在“开始”菜单中启动程序要方便得多。



Mouse Launch-IT将鼠标的运动轨迹分为八类：左右左、右左右、上下上、下上下、左上角、左下角、右上角、右下角，默认时分别对应以下功能：所有软件的列表、资源管理器、记事薄、计算器、MSDOS方式、画板等。

Mouse Launch-IT运行后任务栏的时间旁边会多了一双眼睛，这就是它，对着它按下鼠标右键会出现菜单，此时可以根据自已的需要进行调整，或禁止某个你不想使用的轨迹。

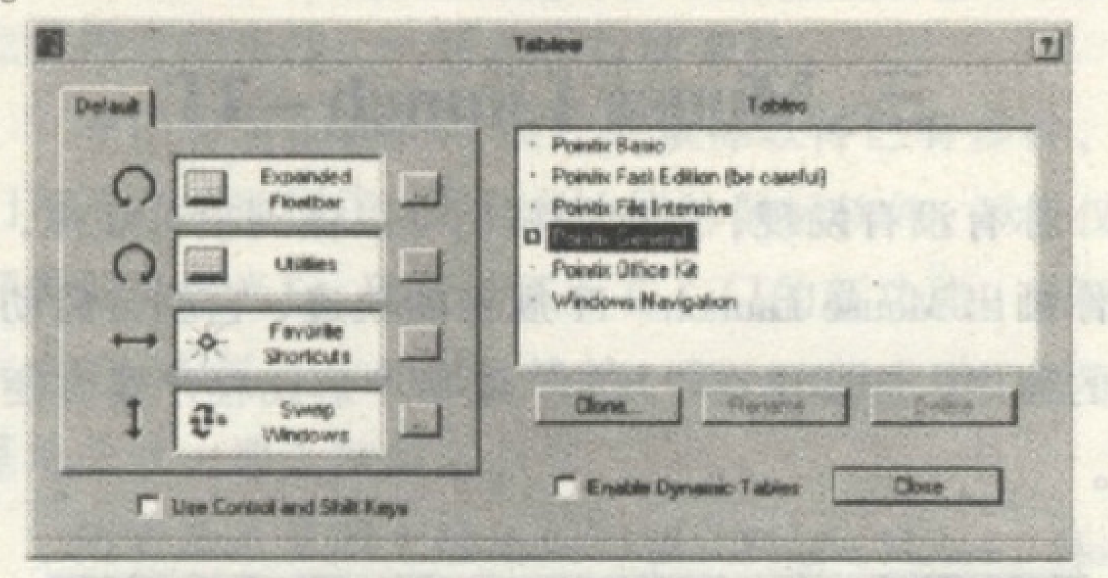
安装Mouse Launch-IT后，平时不要用鼠标乱画，因为它正在看着你的鼠标的动作哦。

四、Pointix Scroll

Pointix Scroll是个鼠标右键增强软件，也象Toggle Mouse的QuickScroll，帮助你对宽大的窗口内容进行翻页，但Pointix Scroll不是按住Ctrl键，而是按住鼠标右键。要是鼠标右键按下后马上放开，那么你按下的是原来的鼠标右键，如果不放开且移动的话则是Pointix Scroll的功能，这时，屏幕就会随你的移动或按住不放而滚动个不停。

你绝对会使用Pointix Scroll，倒不是因为它有个中文使用说明，而是有个图文并茂的演示程序，我们就来看看它是怎么工作的。不管是一篇文章、表格，还是资源管理器的文件、目录列表，想要移动的话，可得抓住滚动

条不放，使用 Pointix Scroll 重新定义的鼠标右键后，只要用鼠标右键抓住整块文章或列表就能上下左右移动它。



Pointix Scroll 连同其它按键使用会产生不同的功能。与 Shift 同用表示禁止 Pointix Scroll 的多功能右键，与 Ctrl 同用会采用翻页滚动，要是你有个三键鼠标也可以设置中间键为 Pointix Scroll 的滚动键，这样就不会与原来的右键冲突。

五、Pointix Engine

Pointix Engine 是 Pointix Scroll 的增强版本，Pointix Scroll 所有的功能 Pointix Engine 都有，并且还多了个类似 Mouse Launch - IT 的功能，所不同的是，Pointix Engine 将鼠标轨迹分为四种：左右、上下、左画圈、右画圈，虽然轨迹少了，但并不表明 Pointix Engine 就不如 Mouse Launch - IT。

用鼠标画线叫出来的不是应用程序，而是 Pointix Engine 的菜单，Pointix Engine 本身提供了很多小工具，比 Windows 95 自带的更有特色，它还将用户的需求分为六类：Windows Navigation、Office Kit、General、File Intensive、Fast Edition、Basic，再根据六类来分配四种轨迹的功能，默认时是采用 General，大家平时使用最好根据需要来选择合适的类别，这样对工作可是很有帮助。附表是六类需求和四种轨迹的功能分配表。

在工具窗口下可选择 Pointix Engine 附送的小工具：日程工作安排、记事薄、时间提醒、最爱的捷径、系统捷径、桌面捷径、常用文档。其中最爱的捷径包括 CD PLAY、资源管理器、MSDOS 方式等，系统捷径包括常用的工具软件和控制面板。这些功能都可以相互切换。

Pointix Engine 想得很周到，Resource Modules 会让你调整你所拥有的软件。你使用的浏览器是哪个版本，电子表格是 Lotus 的 1、2、3 还是 Microsoft 的 Excel，字处理是 Lotus 的 Wordpro 还是 Microsoft 的 Word 6、Word 7，图形软件则有 Corel 5 和 Corel 6 的选择。选择好后，Pointix Engine 的所有功能就更能贴近你的软件。

每个人对鼠标反映速度要求是不一样的，Pointix Engine 也提供 Sensitivity 敏感度调节，使得 Pointix Engine 的圆形和线形的都与你的操作保持一致。

使用 Pointix Engine 和 Pointix Scroll 时要注意的是，Enable Pointix 在这里并非是使能或禁止它们的功能，而是注册 Pointix，Suspend Operation 才是禁止使用 Pointix。

附表：

	左画圈	右画圈	左右	上下
Windows Navigation	预览文档	下一个文档	交换两个窗口	最小化窗口
Office Kit	日程工作安排	电话本	工具窗口	计算器
General	常见的文件操作、拷贝、粘贴等	工具窗口	最爱的捷径	交换两个窗口
File Intensive	(同上)	(同Basic)	文件管理	最爱的捷径
Fast Edition	Copy	Paste	Cut	Undo
Basic	普通的拷贝和窗口操作	简化的工具窗口	(无)	(无)

本文所介绍软件均收于《大众软件 CD》1998 年第 5 期中。

软件名称	下载地址	光盘目录
Toygle Mouse	www.toggle.com	\BBX\TMOUSE\
Mouse tools	www.softwarestore.com	\BBX\MT\
Mouse Launch - IT	www.crystaltech.com	\BBX\MLIT\
Pointix Scroll	www.Pointix.com	\BBX\SCROLL\
Pointix Engine	www.Pointix.com	\BBX\POINTIX\

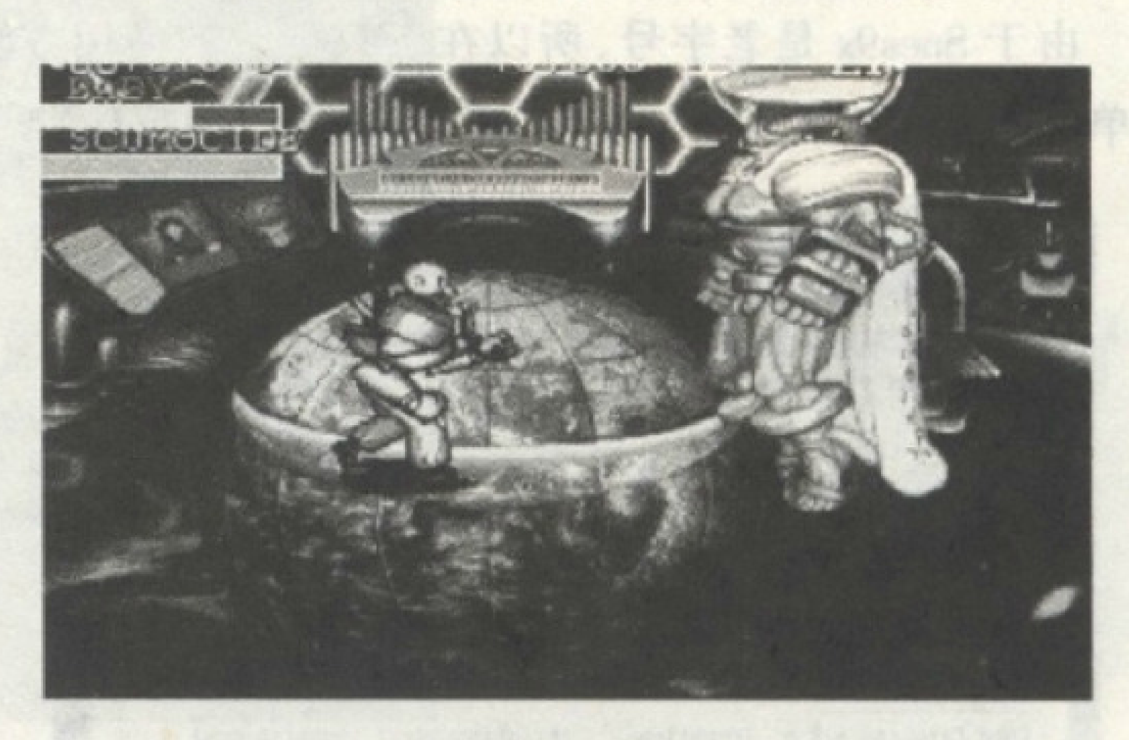
如果你是《大众软件》的老读者，一定不会对模拟器感到陌生。不过那时介绍的模拟器还不成熟（至少和现在比），很多模拟器的功能还不健全，要不就是花屏、死机，要不就无声（不过有时无声胜有声——某公司职员）。模拟器也因此没能够真正的红起来。而近来模拟器在网上又有所看好，各个模拟器又有新的版本出现。老字号的功能自然更上一层，另外又推出了几个新的模拟器。现在就让我们再次进入模拟器世界，来看看它们到底进步了多少！

一、Arcade 模拟器

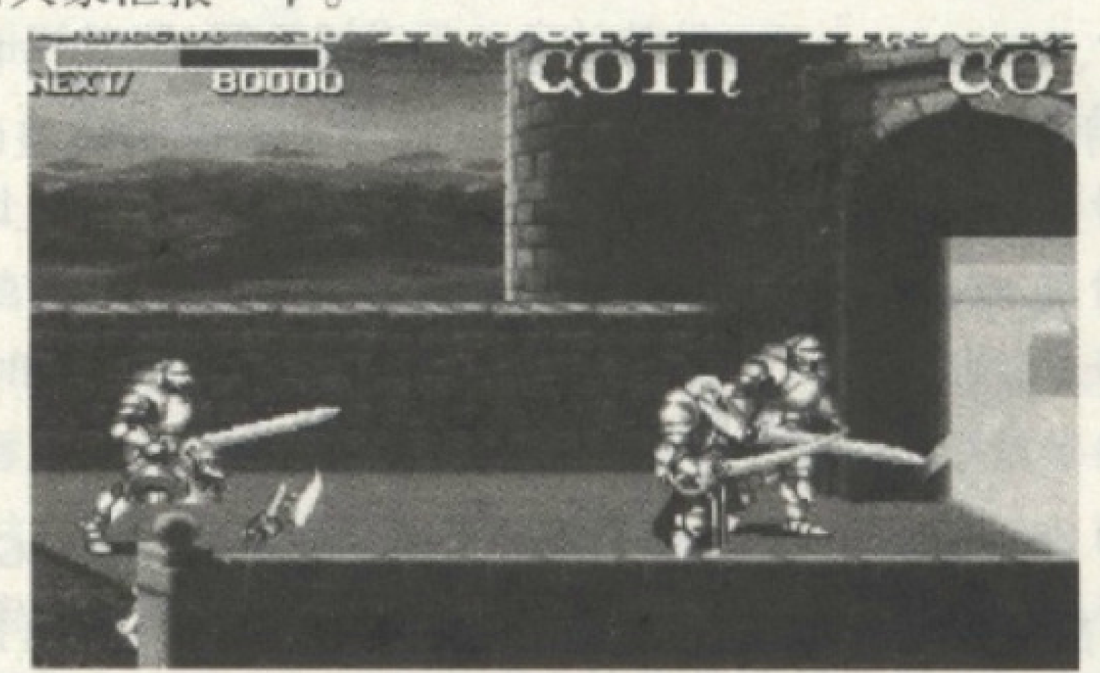
无论你是否相信，这确实是真的。当笔者在网上看到它时，原以为这不过是站长为了增加自己的计数器数目而使的“美人计”而已。但是我还是试着 DownLoad 一份，然后在自己的机子上一运行。心中除了激动，还有一句话就是：“我服了！”

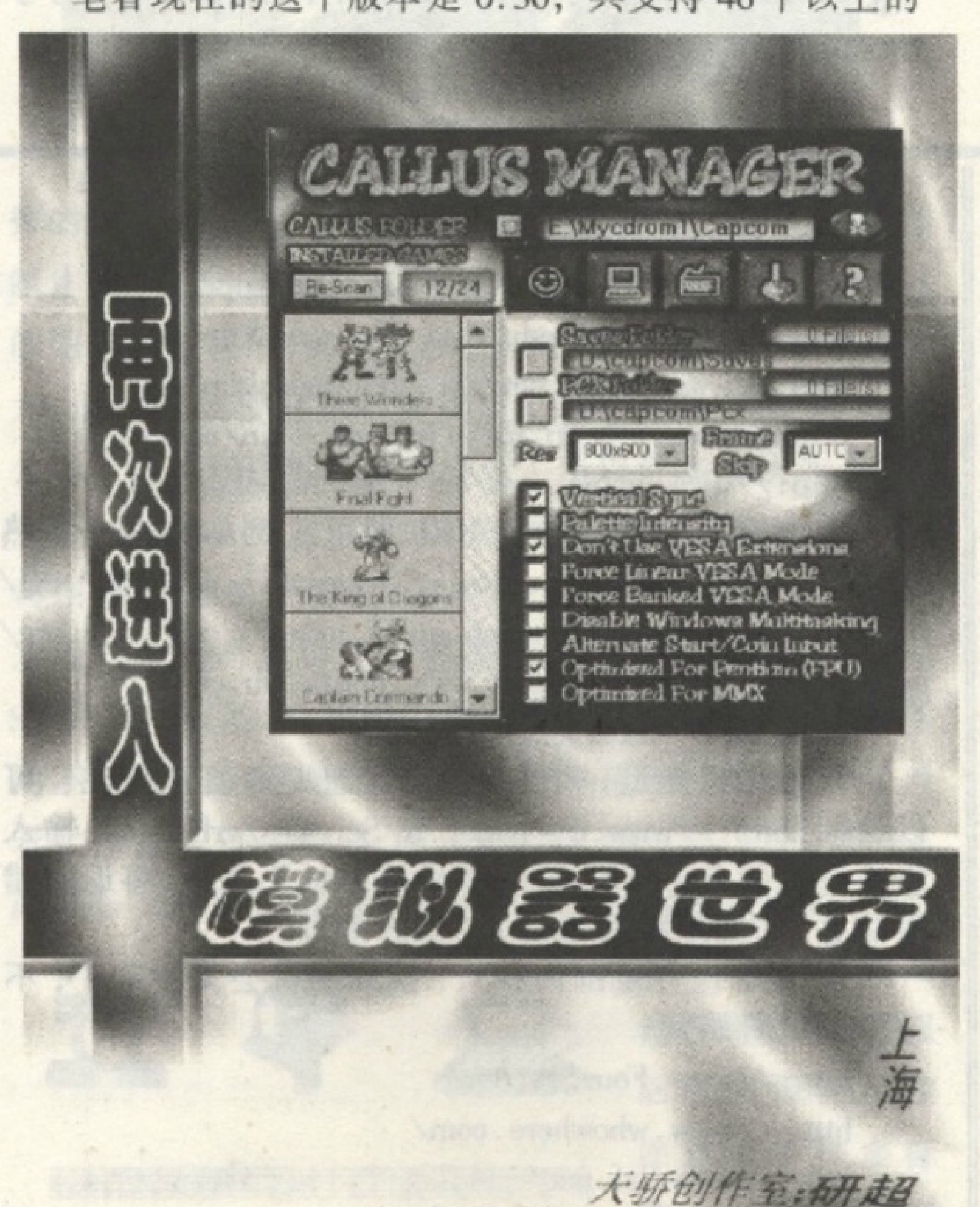
不过 Arcade 模拟器现在还不是很成熟。速度上、音效上虽然还都可以，但背景音乐可是能够称得上噪音的（如果具体描绘一下，好象京剧版的摇滚，听起来也别有一番滋味！），特别是不支持使用 Qsound 技术的游戏发声。不过玩起来可是所有模拟器中最爽的——毕竟是街机嘛！

笔者现在的这个版本是 0.30，共支持 46 个以上的游戏，（按日美版分开计算）比 0.23 修正了不少错误。Arcade 模拟器在使用上没有其它模拟器方便。万幸的



是，它的 Readme.TXT 是用英文写的，再加上笔者自己闭关修炼了不少时日，已经对它略有了解，现在就把成果向大家汇报一下。





上海 大骄创作室：研超

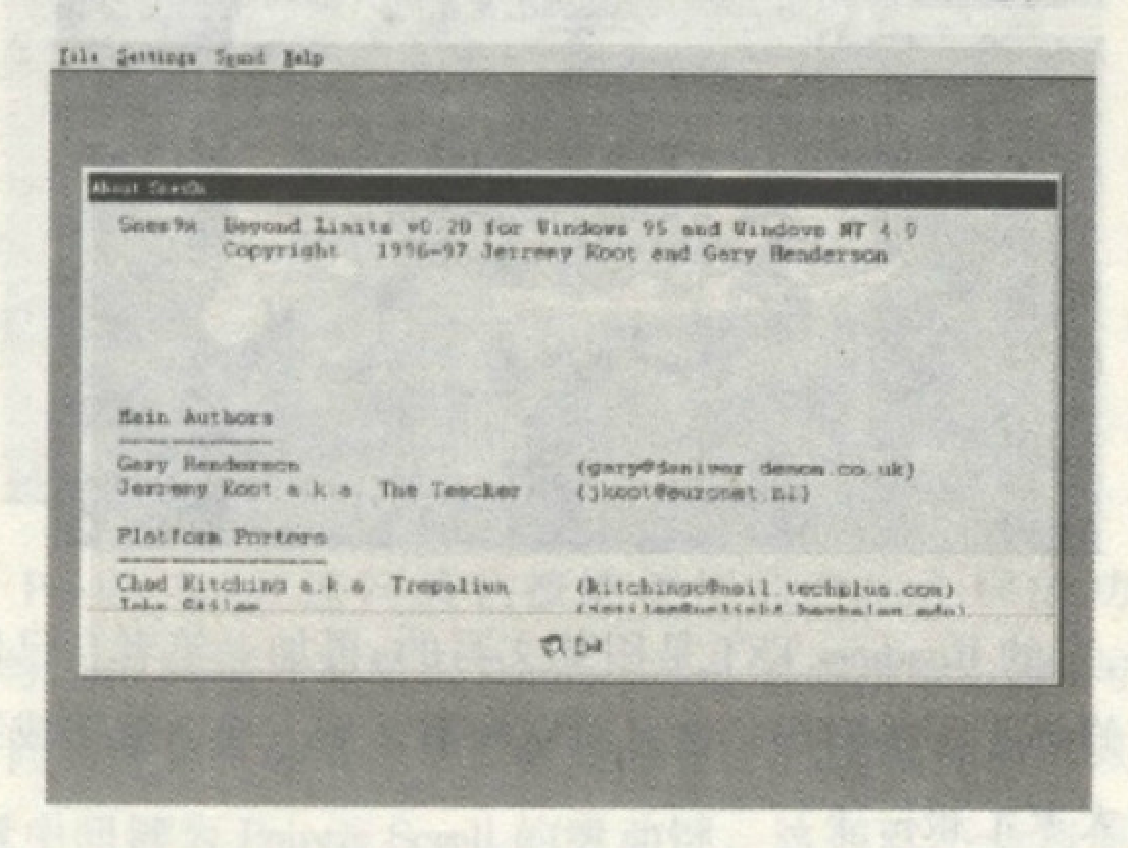
假如你得到了一个叫 1941 的游戏，首先你可以运行 Callus，然后找到有关 1941 的游戏提示。这时，你可以发现 1941J，对，就是它！现在，你需要在 Callus 的目录下建一个叫 1941J 的目录，再把那些 ROM（一般在网上，把模拟器所能够运行的游戏文件叫 ROM）文件全部拷贝到 1941j 的目录下。完成后，回到 Callus 的目录下，运行 Callus：“Callus 1941j”之后，你就可以享受游戏的乐趣喽。当然，你还要先知道它的按键。如果你的游戏是两键的，那么这两键是“CTRL”和“ALT”；是三键的，控制变为“A”、“S”和“D”。另外“F3”是投币，“F1”是 1P 开始，“F2”是 2P。“F5”为存档，“F7”为取档。至于更改按键就更麻烦了，你需要找到游戏的 INI 文件，再按照键盘扫描表来重新输入。

二、超任模拟器

笔者一直在网上寻找能够正常出声的超任模拟器，近来终于得到了 Snes9x 的最后一个版本。下载完，迫不及待地实验后，果然，效果非常的棒！我的那些超任游戏终于从无声中走出来了！但是，Snes9x 是该超任模拟器的最后一个版本了——Snes9x 停止开发了。这一点让我

感到十分可惜，因为我一直在期待 Snes9x 的新的版本，可是得来的竟是……

由于 Snes9x 是老字号，所以在下只把它的使用方法简单介绍一下。“A”、“S”、“D”、“Z”、“X”、“C”为超任“A”、



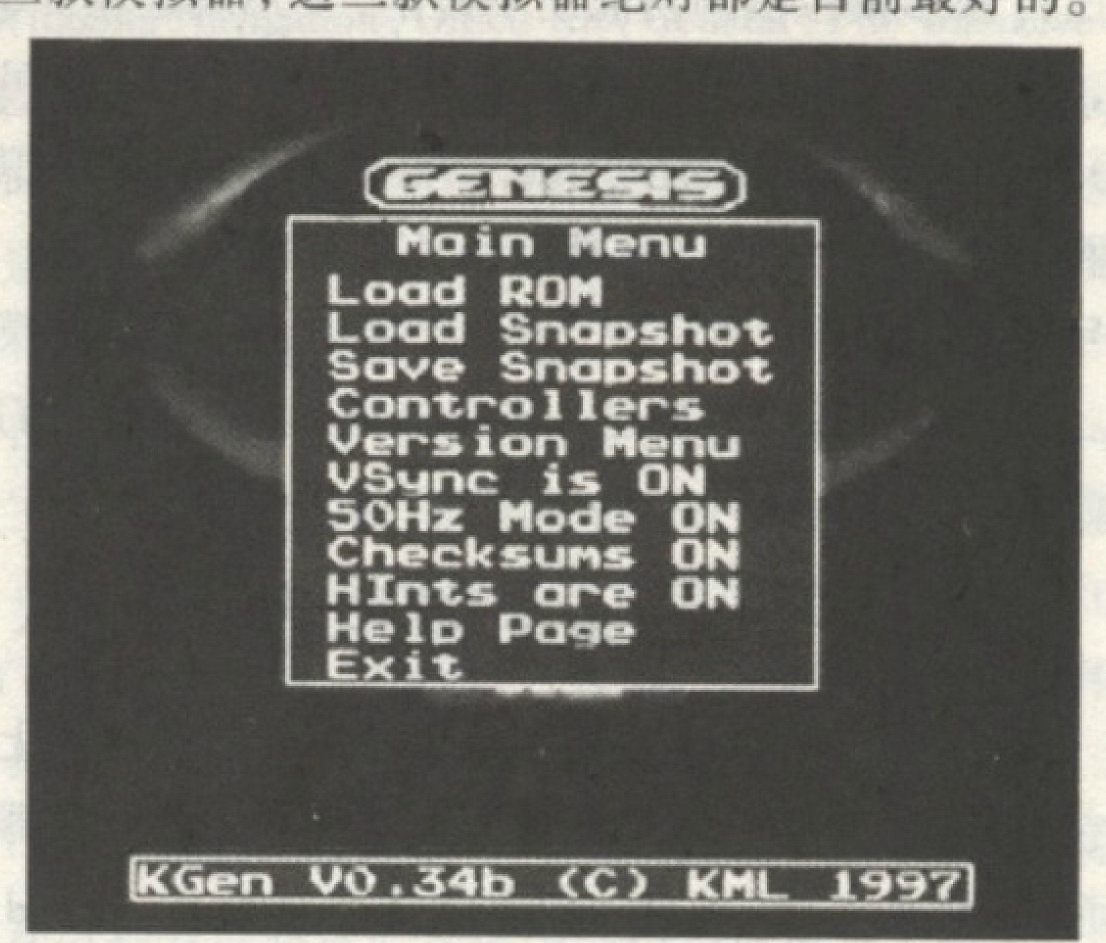
“B”、“C”等键，“左 Shift”为选择，“左 Ctrl”为确定。方向键对应超任的方向键。“1”、“2”、“3”、“4”、“5”为调整画面。“ESC”呼出主菜单，“F2”为取档，“F3”为存档。

执行方法：Snes9x　游戏的 ROM 文件名

三、SEGA MD 模拟器

一个画面不会破裂、声音正常、速度 OK 的 SEGA MD 模拟器——KGEN，这也是让笔者折服的一个模拟器。运行后，玩家可以按“ESC”呼出主菜单，然后通过选择，完成包括存档、取档、调入新的游戏、调整按键等等工作，使用上非常的简单。另外，你大可运行一些以前运行不良的游戏。

精挑细选之后，给各位爱好模拟器的玩家提供了以上三款模拟器，这三款模拟器绝对都是目前最好的。时



下又有一些新的模拟器推出，像 N64 模拟器、土星模拟器、Play Station 模拟器，不过你别指望它们能在你的电脑上有什么惊喜表现。但是，我坚信，它们最终还是要在 PC 面前臣服的。这是作为一个电脑玩家的我自豪的事情，不知你的想法如何呢？

注：如果你的模拟器不出声，证明你没在 DOS 下安装声卡的驱动程序。所以，你在运行模拟器前要运行你的声卡驱动，即使在 Windows 9X 下也不例外。♬

本文所介绍软件均收录于《大众软件 CD》1998 年 5 月号\BBX\子目录下。

（上接 38 页）

http://www.meer.net/~johnl/e-zine-list/

5. 查找驱动程序和公司信息

如果您需要自己所拥有的硬件的驱动程序，请去以下地址找。驱动程序在这里经过分类整理，查找起来非常方便，页面经常更新。如果在这些网址找不到的话，说明该驱动程序在 Internet 上不存在，请不必劳神到其它网址寻找了。也可以查询硬件厂商信息，如 WWW、E-mail、BBS、FTP、电话、传真等。即使您找不到驱动程序，找到技术支持的 E-mail 也不错。

http://www.conitech.com/windows/upmenu.asp
http://www.windrivers.com/
http://www.drivershq.com/

6. 查询站点 IP

有时由于 DNS 服务器故障，需要用 IP 地址代替文字 URL 来访问站点，在以下站点您能查询站点的 IP (nslookup)

http://ebisu.ec.nagasaki-u.ac.jp/cgi/nslookup.cgi
http://gday.bloke.com/cgi-bin/nslookup
http://igor.cc.buffalo.edu/chuck/nslookup.html
http://www.wpi.edu/cgi-bin/nslookup
http://www.csu.net/cgi-bin/nslookup
http://www.rlg.org/cgi-bin/ip2ariadr.pl?addr=
http://www.sanet.sk/~milan/nslook.html
http://www.dinet.de/cgi-bin/nslookup?
http://www.hood.edu/cgi-bin/nslookup.sh.cgi
http://www.inetw.net/cgi-bin/nslookup.cgi
http://www.nih.go.jp/~jun/cgi-bin/nslookup
http://www.nobis.com/cgi-bin/nslookup.cgi

在上面的地址后加上 URL 即可，例如查询上海热线的 IP，访问 http://ebisu.ec.nagasaki-u.ac.jp/cgi/nslookup.cgi? www.online.sh.cn 或 http://www.rlg.org/cgi-bin/ip2ariadr.pl?addr=www.online.sh.cn

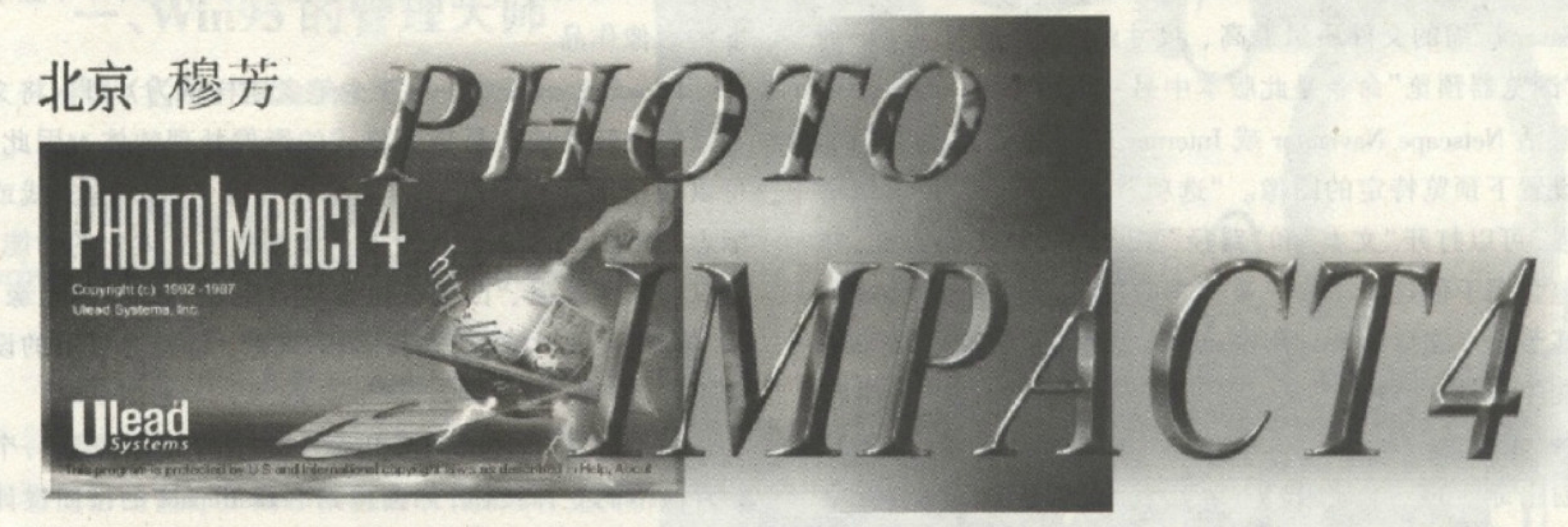
7. 查询 E-mail 地址是否真实

如果您想知道一个 E-mail 地址是否真正存在，可以访问：http://www.u-nancy.fr/Services/vrfy.html，输入您想查询的 E-mail 地址，如果该地址不存在，将返回错误信息，也支持别名 alias E-mail 地址。

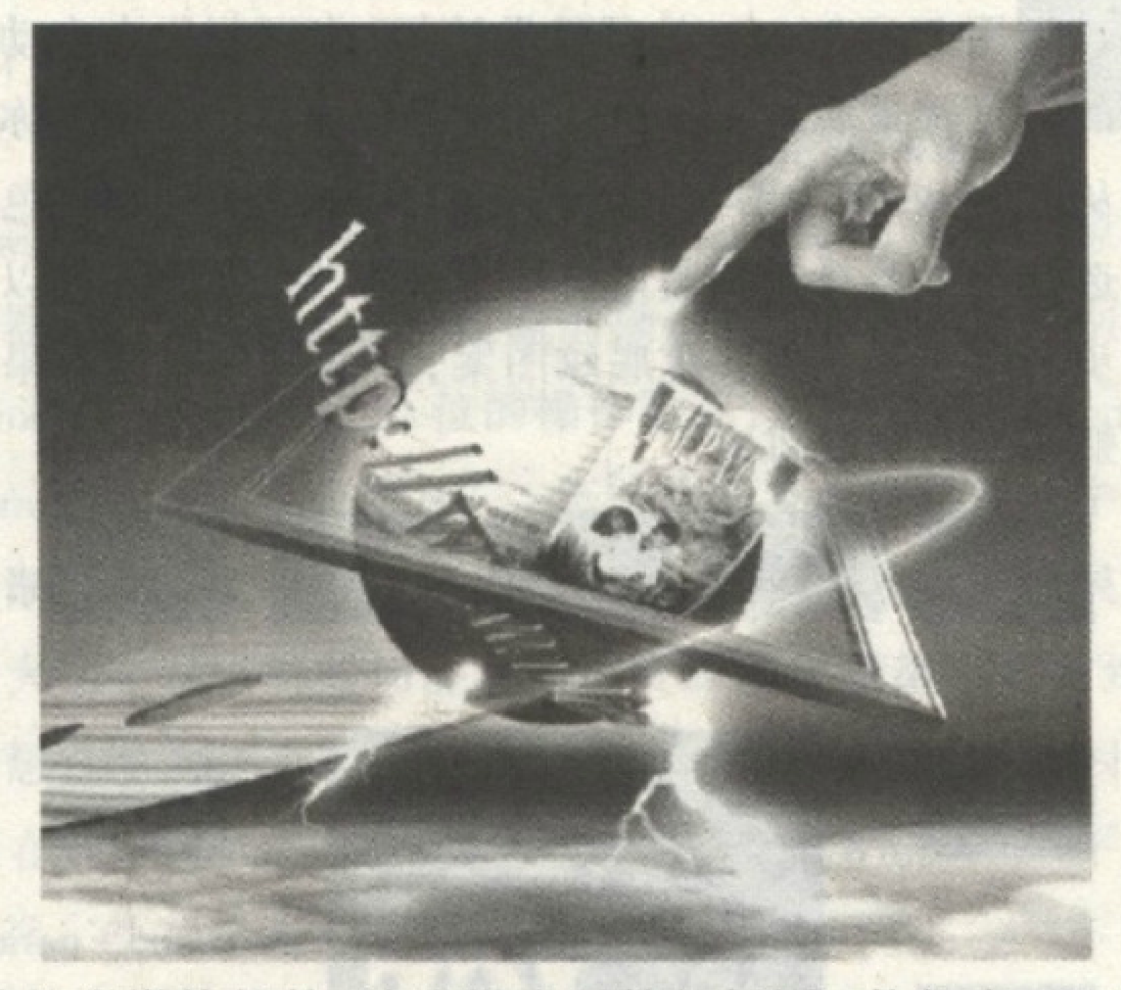
8. 在全世界范围内找人，找到的机会太渺茫了，不过可以试着访问：

http://www.Four11.com/
http://www.whowhere.com/
http://www.iaf.net/
http://www.texnet.it/services/emailbank/　♬

北京 穆芳



提到Ulead(友立)公司，相信这个名字对于一些朋友来说还有些陌生，其实它也是多媒体软件界中一个老大哥人物。从1989年创办至今，它已经发行了很多套优

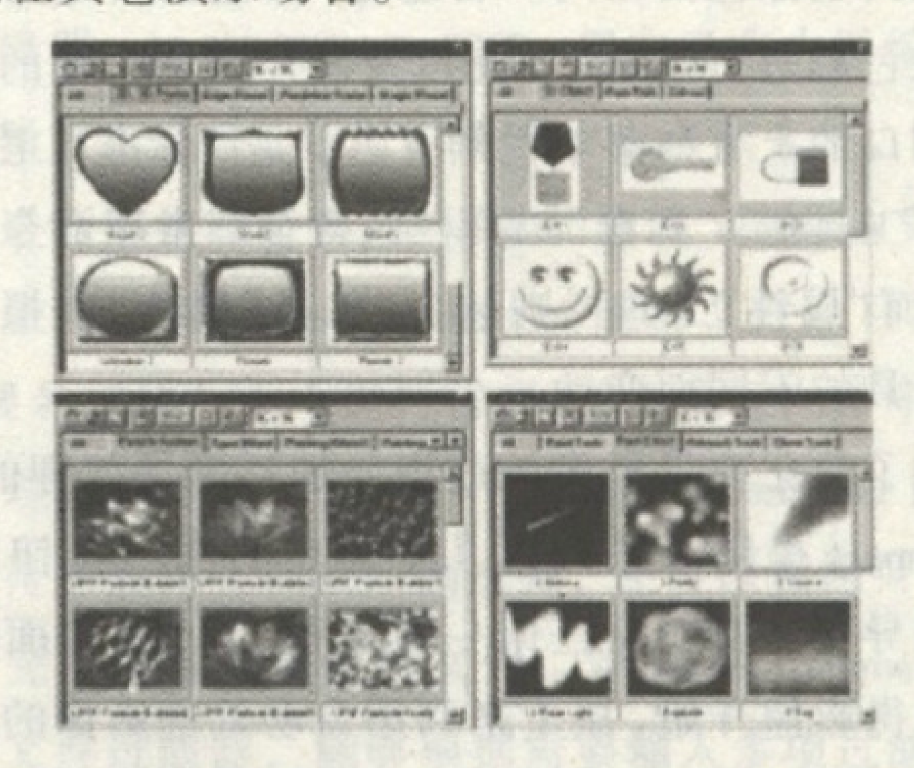


秀的多媒体软件，并取得了无数的好评。他们在1990年制作的PhotoStyler是一个专为图形专家设计、功能强大的图像处理程序，甚至有和Adobe的Photoshop争雄的实力，这也为友立在软件界奠定了基础。在1991年Aldus公司取得该程序的独家代理权，所以许多人认为PhotoStyler是Aldus开发的，而不知道有个友立。当Adobe公司在1994年买下了Aldus之后，PhotoStyler所有的商标及版权也同时卖掉了。根据合同友立可以买回PhotoStyler的所有版权，也可以放弃PhotoStyler并保证在数年内不能再开发同类产品。由于种种原因，友立选择了后者，停止了PhotoStyler的开发。在1992年，友立的ImagePals又在零售市场上有了很不错的成绩。这是一个得过许多奖项的图像管理工具，替以后的图像管理程序建立了许多标准。从那时候开始，友立就开始进入多媒体的领域，不久之后又制作了MedinStudio——针对数字视频的爱好者所设计的全方位多媒体工具箱。现在，友立又推出了PhotoImpact这个集图形处理、网页制作于一身的软件。





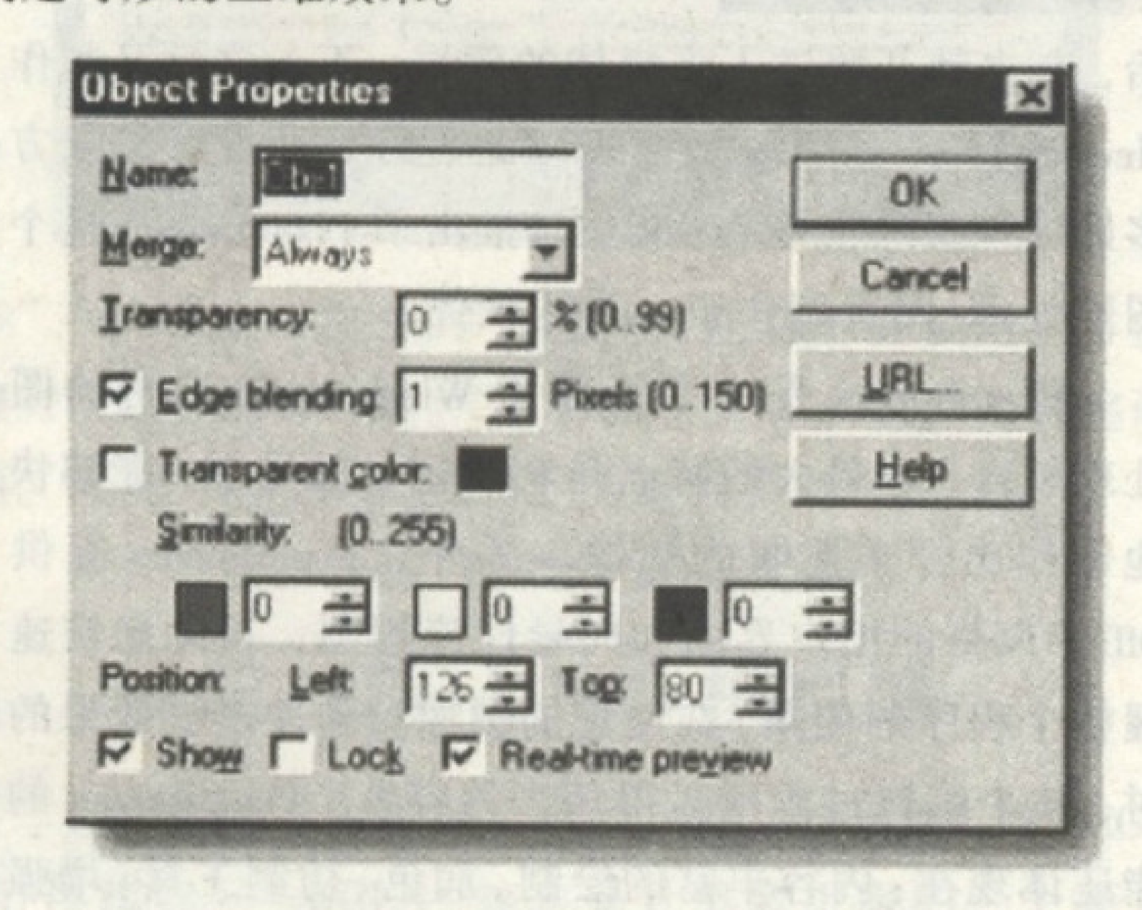
PhotoImpact是一个工作于Windows 95平台的图像处理软件，它最大的特点是利用程序的导引，能够快速地创作出令人赞叹的影像。另外，PhotoImpact提供了Office风格的用户界面和向导性流程图，协助您快速掌握整个程序的使用，在使您的图像具备冲击性效果的同时，整个编辑过程则显得相当的容易。PhotoImpact的功能还体现在：内容丰富的绘制、润色、仿制工具；增强的图像文本操作；大量的特殊效果外挂式元件上。而新版的PhotoImpact的焦点集中于WWW。其新增的功能“按钮设计器”，用于创建动态的、醒目的Web节点按钮；而“背景设计器”所创建的背景，不但可用在Web节点，还可以用在其它演示场合。



在新版PhotoImpact中同样占有重要地位的还有“特殊效果”和“百宝箱”。此版本提供的大量特殊效果有助于给图像施以“专业化外观”，例如马赛克、模糊、碳笔画或摇晃式外观。您甚至可以将雪、雨、雾添加到任何图像。“百宝箱”包含有大量的画廊和库，供您在其中保存图像和效果，以方便您的编辑操作。

新版PhotoImpact合并了外挂式元件和模块。使用

GIF Animator 创建的 Web 动画外表极“酷”。使用 SmartSaver 压缩的文件质量最高、尺寸最小。“视图”菜单的“浏览器预览”命令是此版本中另一新增功能。此命令可激活 Netscape Navigator 或 Internet Explorer，使您在 Web 设置下预览特定的图像。“选项”对话框得到极大地增强，可以打开“文本”和“路径”工具的“材质”对话框，并包含用于创建文本和矢量绘图的更多选项。PhotoImpact 甚至允许您导入 Adobe Illustrator 创建的、已保存的说明文件，用在“路径”工具之中。“变形工具”也包含“三维转换”工具这一新增功能，利用其中的虚拟跟踪球，您可以创建奇妙的三维效果。



第一次运行 PhotoImpact 时，您会注意到它包含一个相当大的窗口。不过它的布局还是非常有道理的，一切都是为了使用操作的方便。左边是“工具”面板，上面是图像编辑的全部重要工具，从“选定范围”工具到“Bucket Fill”工具全都包括在内。右边是“调色板”，您可以在其中选取色彩进行绘制、填充以及制作其它大量的效果。程序窗口的上方与菜单栏的下方，是“标准”工具栏和“属性”工具栏。“标准”工具栏包含全部常用命令的快捷方式，而“属性”工具栏则包含“工具”属性，并根据当前选定工具的不同而变动。

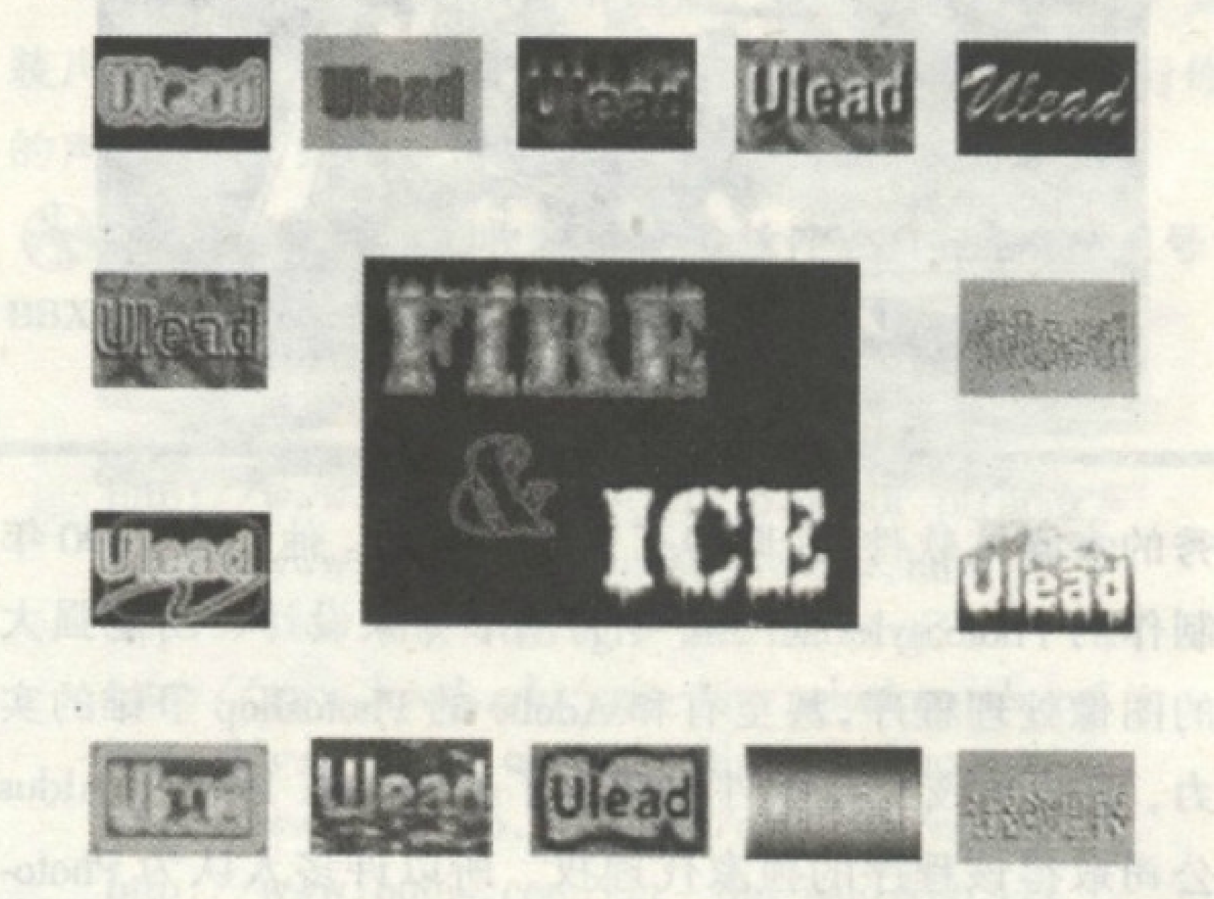
为了简化取得影像的过程并加强影像处理的效果，PhotoImpact 提供一系列以几个简单的图示按钮所表示的流程导引工具。从任何一种具有 TWAIN 界面的输入装置取得影像开始，接下来利用自动处理影像的工具为影像作加强、裁切、调整等处理，然后再利用简单的工具作进一步的色彩校正、明亮度及对比调整。最后，再为影像加上边框或阴影效果，即可轻松地完成一份影像作品。

在设计用的工具上，PhotoImpact 有一整套的彩绘工具，可以作水彩画、粉彩画、炭笔画、油画，甚至麦克笔都能模仿。除此之外，其它工具如变形、魔术光影、万花筒以及翻页特效等等都可以用来轻松地制作具有专业水准的影像作品。

PhotoImpact 是唯一（至少笔者这样认为）可以将文字或物件转换成向量档案格式的影像处理软体。因此，可以利用向量档案的可塑性来设计独一无二的曲线或标志。现在，PhotoImpact 更进一步加强了立体化的功能，可以作立体凹面、凸面或由使用者自定立体物的边缘、深浅，并且可以控制光线及阴影效果，以符合特定的设计需求。

如果你曾经尝试花费几个小时的时间去设计一个具有边框的立体按钮，你会感到 PhotoImpact 的按钮设计师所为你节省的时间是多么的宝贵，你可以从一系列的样式及边框控制选项之中选择所想要的效果，并立即将任何影像或选择区转换成立体的按钮。

利用 PhotoImpact 的背景设计师，您可制作会自动链接的网页背景底纹，一切只需要几个简单的步骤：你可以从 23 个内建的图案设计中任意选择，或者先从色板中选择花样再自行编辑以产生无限种变化，您还可以进一步利用它来产生多重底纹图案，以及利用灯光效果来调整适当的明暗对比。



PhotoImpactR WebExtensions 具有几项令人爱不释手的工具，能帮您顺利创造最佳化的网页影像，或协助 HTML 的编辑。它包括了自动产生 HTML Tags 以及设定网页上的背景、文字和影像等功能。GIF/ JPEG SmartSaver，毋庸置疑，这是最佳化网页影像的最佳解决方案，一种不可思议的省时利器。

PhotoImpact 的主要目的是影像处理，但其在 Web 上的应用也是显著的，希望 PhotoImpact 能成为 PhotoShop、Paint Shop Pro 之后您的又一选择。

PhotoImpact 4.0 试用版收录于《大众软件 CD》1998 年 5 月号\MEDIA\PI\子目录下。

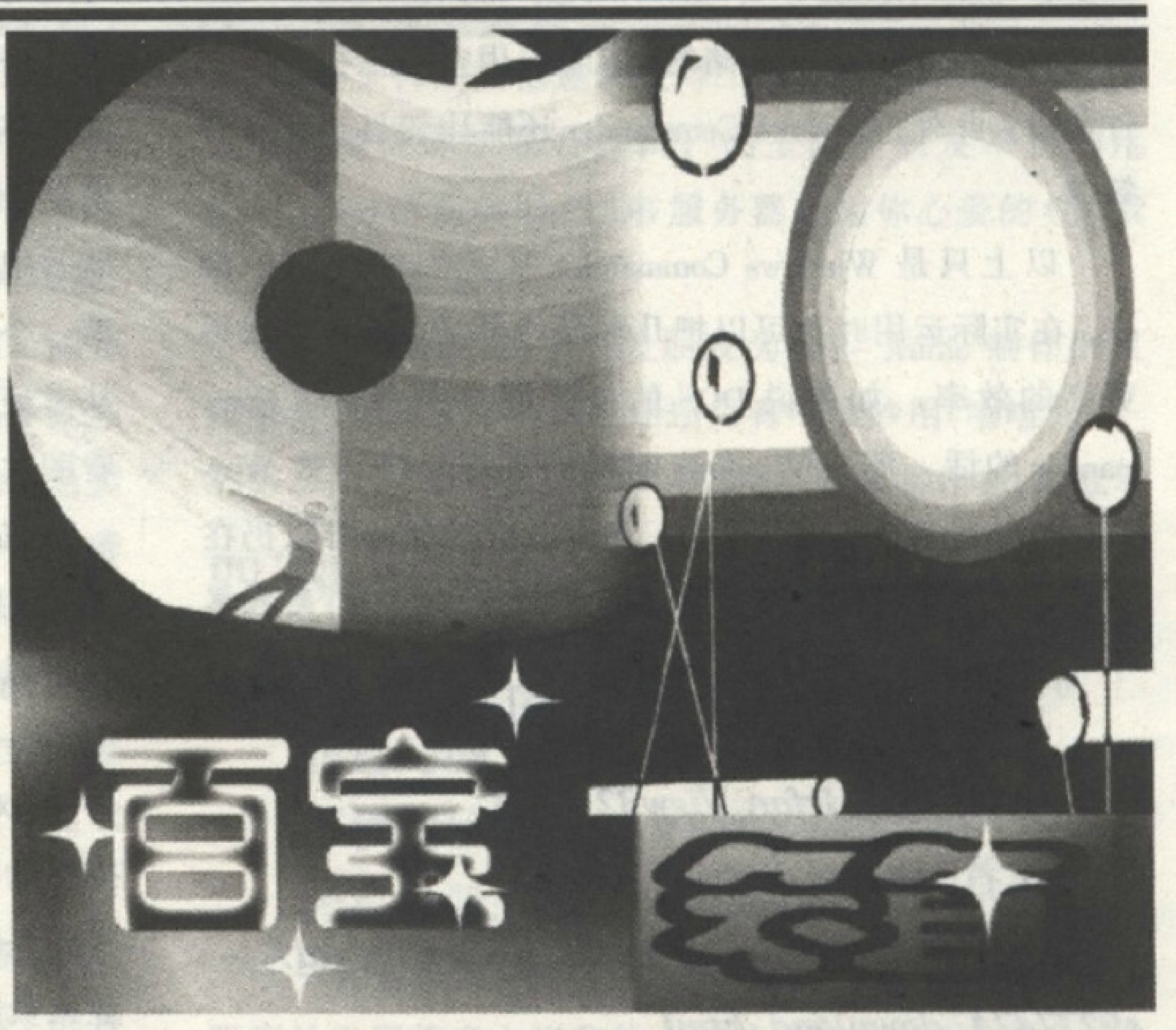
一、Win95 的管理大师

软件名称: ***Windows Commander 1.1***

作者: ***Emil Fickel***

下载网址: ***ftp://ftp.zdnet.com/pub/private/sWIIB/utilities/file-utilities/efcw95.zip***

光盘目录: ***\BBX\EFCW95***



如果你是一个具有三、四年"电脑龄"的用户,一定记得 DOS 下的 Norton Commander 吧。它具有简洁的窗口界面和丰富的工作菜单,使我们对文件和目录的管理变得非常方便,摆脱了麻烦的键盘命令输入,是一个功能极为强大的工具软件。很多人把它作为 DOS 的外壳程序来运行,真是好评如潮。

以后,Windows 系统日渐风行,无论是 Windows 3.X 下的文件管理器还是 Windows 95 下的资源管理器,对文件、目录、磁盘的操作都非常简单,特别是 Windows 95 是一个 32 位的操作系统,基于 DOS 的 Norton Commander 就不能适用了,所以它的身影也在硬盘中里渐渐地消失了。不过,Norton Commander 实在是一个灵活强大的工具,有些功能甚至连资源管理器都不能做到,我想许多人都会怀恋它的。但是,你不必太过惋惜,因为现在有了 Windows Commander——一个 Windows95 下的 Norton Commander。

Windows Commander 是一个完整的文件、目录、磁盘管理工具,可以轻松地完成拷贝、删除、改名、移动、编辑、运行、改变属性等工作,它支持长文件名,支持鼠标拖放及右键,用户可以根据各自的需要制定菜单和工具栏,与资源管理器相比,更具有优越性。Windows Commander 的操作很容易,这里就不多费笔墨了,下面择其与众不同的地方作一介绍。

运行 Windows Commander 后,出现主窗口,上部是菜单、工具栏和盘符栏,中间分为左右两个文件目录窗口,下部是状态栏、命令行、快捷命令项等。左右两个窗口可以通过 Left 和 Right 菜单设定显示参数,可以任意开启/隐含两个窗口,还可以相互切换。在命令行里可以输入 DOS 命令,这点有时候非常有用,命令行自动记忆最后三条命令,这个功能有点象 DOSKEY。

Windows Commander 对文件的管理功能独特。它通过设置可以在拷贝 CD-ROM 上的文件后去掉只读属性,那么就不必逐一更改属性了。Windows Commander 支持对压缩文件的管理,它所支持的格式有 ZIP、ARJ、LHA、RAR、ARC、ZOO、PAK 等,只要你的磁盘中安装了相应的压缩软件,事先做好设置,就可以压缩和解压,省去了输入命令和参数的麻烦。Windows Commander 还为压缩命令提供了处理/不处理子目录的选项,在压缩包中也能删除和添加文件。Windows Commander 内置文件查看器,可以查看只读属性的文件,也可以选择外部的文件查看命令,默认的是 WRITE.EXE。最为笔者推崇的是 Windows Commander 强大的编辑功能,它可以选用外部的编辑器,如 NOTEPAD.EXE,但它已有内置编辑器,可以编辑文本文件,还可以编辑十六进制文件,能够在文件中进行查找和替换,这下就能修改 Windows 95 下的游戏参数了。Windows Commander 能对文件、目录按名称、扩展名、时间、大小进行排序,甚至是反向排序,这是资源管理器所不能达到的。Windows Commander 能够输入通配符来选择文件或颠倒选择,还可以在拷贝、移动等进行完后选择被操作的文件。Windows Commander 带有一个文件过滤器,能够根据需要输入多项过滤条件,有时候真是少不了它。Windows Commander 的 View 菜单下的 History 能记忆历次选择显示的目录和文件;Preferred Paths 能定义一个首选目录清单;Container 是一个临时文件容器,能标记想以后操作的文件。Windows Commander 能显示所选目录的整个容量大小,特别是 Calculate occupied space 能计算文件的实际占用空间,因

为文件是以簇为单位存储的，实际占用空间往往大于文件长度。此外，Windows Commander 还能比较目录和文件等等。

以上只是 Windows Commander 具备的功能的一部分，在实际运用时更可以把几种操作灵活组合，以获得更高的效率。如果说 DOS 的外壳程序是 Norton Commander 的话，那么 Windows 时代的外壳程序当数 Windows Commander 了，有了它，连资源管理器都可以扔在一边了。 上海 天骄创作室：吴冠军

二、边“看”边“听”的双面手

软件名称：*Irfan View32 2.63*

作者：*Skiljan Irview*

下载网址：*http:// stud1.tuwien.ac.at/ ~e9227474/ download.html*

光盘目录：*\BBX\IVIEW*

数字化时代把我们带入了缤纷多彩的多媒体世界，那些精美的图片、动听的音乐被我们爱不释手收藏进自己的硬盘中，留着以后慢慢地欣赏。但是问题接踵而来，看图要打开看图的程序，听音乐要打开放音乐程序，真是够麻烦的。那么有没有哪个程序既可以支持图像文件，又可以支持声音文件呢？当然有啦，这里向大家隆重推出针对多媒体文件的软件 Irfan View32，它最新的版本是 2.63 版，除了英文版外还有一个德文版（可惜就没有中文版）。

Irfan View32 可支持多媒体文件有以下几类：图像类支持 JPEG、GIF、BMP、DIB、RLE、PCX、PNG、TIFF、TGA、RAS/SUN、ICO、WMF、EMF、PGM、PBM、IFF/LBM 和 Photo CD；声音类有 WAV、MID、RMI；录像类支持 AVI 文件。

Irfan View32 的下载文档大小不过 281K，解压后除了两个说明文件，就是只吃掉你 602K 硬盘空间的 IRVIEW.EXE，不用安装就可以直接运行了。

Irfan View32 运行后跳出一个窗口，你可以选择所要打开的多媒体文件，如果是图像类文件还可以进行预览。Irfan View32 除了对图像文件进行正常显示外，还提供旋转显示、缩放显示功能。如果你想知道当前文件的详细资料，点击 File/ Image Info 即可得到一份关于图像文件格式、尺寸大小、分辨率等的信息。

一旦点中声音和录像文件，Irfan View32 就立即播放，操作十分简单。Irfan View32 还支持幻灯片播放方式，选中 File/Slideshow，把所要播放的多媒体文件拖进播放清单，做好设置，然后按一下“PLAY”按钮，就坐着慢慢欣赏吧！特别一提的是，它号称是第一个支持 GIF 动画、第一个支持 ICO 图标的看图软件，至于这“第一”目前无从考证，但它确实是为数较少的能支持上述两种格式的看图软件之一。

Irfan View32 不仅是一个多媒体文件的查看（听）工具，而且还是一个出色的图像处理工具。随着 Win95 的日渐风行，基于 Win95 的 32 位图像处理软件也不断推出。但一般的图像处理软件只能处理有限格式的图像文件，而对于其它格式的图像文件需要事先转换为其所能接受的格式，才能打开。多媒体技术日新月异，新的图像格式又层出不穷，Irfan View32 满足了图像爱好者乃至专业人员格式转换的要求，它几乎可以支持目前大部分的主流图像格式，而且使用了高效的格式转换算法，能提供图像文件格式相互转换。在 File 下有一个 Batch Conversion 选项，在功能应用性上也令人爱不释手，可以一次集中转换一批图像文件，只要在 Convert to 下拉式菜单中选择所需要的图像格式，在 Output Directory 填入存储路径就行了。此外，它还可以改变图像的色调、改变图像的灰度、重置图像等，功能上不仅仅是一个单纯的格式转换工具。

看了介绍，觉得怎样？够吸引人的吧！最后还要说的是，对于非商业用途，它是完全免费的，就冲这点，赶紧去 Download 吧！ 上海 天骄创作室：吴冠军

三、棒透了的电脑影音中心

软件名称：*Jet - Audio 3.1*

作者：*COWON System, Inc.*

下载网址：*http://www.cowon.com*

光盘目录：*\MEDIA\JAUDIO*

虽然已经有一些电脑媒体中出现过她的倩影，但我还是无法抗拒她的无穷魅力，因此在此将她作为重头佳作推荐给广大软件爱好者。如果是还无缘见识她的面目或仍在使用其以前版本的朋友，那么就赶快想办法去弄一套 Jet - Audio 最新版本 3.1 版来体验一下笔者的撰文心情。

对于喜爱音乐电脑玩家来说，手头定然收集了许多美妙的电脑音乐文件。可是不同于看图类工具软件，每

一款作品总能支持许许多多的各类不同后缀名的图像文件，电脑中的音乐播放工具大多是十分“专一”的，因此音乐迷们不得不在硬盘里装了各种音乐文件的对应播放器。虽然爱好音乐朋友大多也能够做到不厌其繁，但有些专门的播放工具的功能却也太显得贫乏了，例如Real Audio(＊.RA)格式的配套播放工具RealPlayer竟连Repeat这种简单却必须的循环播放功能也不支持。老实说在Jet－Audio诞生之前电脑音乐爱好者，实在是过着忍气吞声、无可奈何、得过且过的日子。但如今，我的音乐天地因为“她”而分外精彩。相信任何一位初识Jet－Audio的朋友都会为她的迷人外表所倾倒，顶级组合音响的界面、豪华的金色纹理表面、实用美观的液晶显示屏以及小巧玲珑但功能俱全的遥控器。

她共由八大块组成，从上而下分别是：主控制面板、数码信号处理（Digital Signal Processing）调控面板、混音面板、唱片（Audio CD）播放器、数码音频（Digital Audio）播放器、Midi播放器、数码视频（Digital Video）播放器以及遥控器（位置脱离主界面）。先不要流口水，最可贵的还在于，她不但有着极为动人美丽的外貌，且有着心灵手巧的“真功夫”。Jet－Audio几乎将所有的电脑音乐文件格式的播放能力集于一身，以WAV、MP1、MP2、MP3、AIF(AM)、AU、SND、RA、RAM、RM、MID、RMI、MOD、S3M、XM、IT为后缀名以及CD音乐她都能极好地播放。不但实现了所有的基本播放要求（例如循环播放、乱序播放等），而且她所提供的软件DSP功能（即数码信号处理）更令笔者欣赏不已。除了模拟出大厅、室内、舞台及露天运动场四种音响效果，还能够开启音场回响级数与3D音效功能。这一切对于音乐迷无疑是额外礼物。当然笔者既称她为最棒的电脑影音中心，她的视频播放能力无疑也是首屈一指的。她支持目前所有的视频格式：以AVI、MOV、QT、MPE、MPG、DAT等为后缀名以及Real Video都在她的播放范围之内。而且用她来看VCD更能开启音场回响级数与3D音效功能来增强影院临场感受。

Jet－Audio还给了用户充分的自由发挥余地，你可以在属性栏中（点击最左上角的那只小手即可）帮她“换装”以及按习惯改变其播放属性等。若你嫌她占据桌面面积过大时可以将其最小化，而仅用遥控器来实现所有的播放操作。另外Jet－Audio在各项细节上还有很多的不凡表现，例如所有的播放器上都能制作储存歌（影）集；视频文件的二倍速快放与二倍速慢放；MIDI文件的任意速度快慢放及升降调；而上网的朋友不妨利用Jet－Audio所提供的CDDB服务器去为你心爱的CD索取一份资料信息吧……

最近笔者用到了一位朋友为Jet－Audio制作的汉化版本，同时这个补丁程序还另有一项妙用（嘻嘻）。

上海　天骄创作室：吴冠军

四、Sherman's Lagoon屏幕保护程序

软件名称：*Sherman's Lagoon 1.04.3.0*

作者：*Jim Toomey* 和 *Chris Yourch*

下载网址：*http:\\WWW.Saloon.COM\Lagoon*

光盘目录：*\BBX\LAGCON*

一天到朋友家作客，主人出来热情接待，但不时能听到从里屋传来水泡和什么东西爆裂的声音，隔不多久甚至还听到有人惨叫。我心存疑虑，小心翼翼地问朋友：“莫非您这……”，朋友见状哈哈一笑，随后带我进到里屋指了指电脑屏幕，不用再说什么我已全明白了，屏幕上所运行的就是今天我要介绍的屏幕保护程序——Sherman's Lagoon。

这款由美国人Jim Toomey和Chris Yourch共同制作的屏幕保护程序别具特色。它以海底为背景，最多可有7种“卡通角色”同时出现在画面上，它们是Blowfish（气泡鱼）、Swordfish（箭鱼）、Regular fish（正常体鱼，包括多种鱼）、Squid（鱿鱼）、Hunter fish（猎手鱼）、Prey fish（被捕食的鱼）和Bubbles（水泡）。水泡从海底的气穴中冒出的同时发出“咕噜咕噜”的声响；当箭鱼那长长的嘴碰到气泡鱼时，只听“嘣”的一声后者就消失了，为什么？显然是被扎破了；而当猎手鱼与Prey fish相遇时则会……你还记得我说过的惨叫声吧，那就是后者在临终前的最后一次“呐喊”，接着就进了猎手鱼的肚子了（真可怜）。

看完上面的介绍是不是觉得这个程序挺有意思的，上文只介绍了一些声音表现，至于精彩的动画还是让你自己去观赏吧。说句心里话，这是至今为止笔者见到的最好的屏幕保护程序。它的安装很简单，将自解压程序LAGOON.EXE拷贝到一个硬盘目录下，然后运行它。在解压后的文件中运行SETUP.EXE就可以了，之后你打开WINDOWS的屏幕保护程序选项就会发现多了一个“Sherman's Lagoon”，剩下的就不用我教你了吧。你还可以通过“设置”来改变它的运行效果，比如各种角色出现

的数量(每种最多99个)、画面的显示比例、运行速度的比例以及动画显示的设置等等。不过,角色数量的增加将会影响运行的速度,如果到了一定程度,速度会成倍降低。而且为了达到良好的观看效果颜色数不能少于256色(可能这对大多数玩家是句废话)。

最后要告诉大家的是,本文所介绍并随本文奉送的是1.04.3.0版本(1995年出品),如果有兴趣并有条件的话还可以到网址去看一看,那里会有一些新的东西。

北京　赵效民

五、DOS下定义宏键的小工具

软件名称:*BPMACRO 1.0*

作者:*BP Software*

下载网址:*http:\\atc.nethosting.com/starlink/bp/*

光盘目录:*\BBX\BPM*

所谓宏键(Macro Key),指的是用某键代替某一串键位的输入,即当您键入某键后会自动输入预先定义好的一系列键,无需您再一个一个输入,省力不少。BPMACRO就是这样一个可自由定义宏键的常驻内存型小程序,它是由BP Software推出的共享软件,使用起来相当方便。作者称其可工作在DOS方式下包括任何DOS应用程序,并且当其常驻内存时仅占用384字节的内存空间,可谓小巧实用。

BPMACRO可让您将键盘上的某键定义成宏键,当您键入宏键时,预先定义的键位就会自动输入(一个宏键最多可定义15个键位),此时任何DOS应用程序将认为您自己已输入了这些键,因此可省却不少击键动作,给操作带来方便。您甚至可以想要定义多少宏键就定义多少宏键,其数目仅受到键盘上的键位数目的限制。所用键盘必须是所谓的增强型键盘,配以合适的BIOS(这两点现在的一般电脑都能满足,否则也太老掉牙了)。

BPMACRO的一个独特用途是当您的键盘由于使用日久造成某个键位接触不良,一时拿去修理比较麻烦,弃之又很可惜。此时可利用另一个不太常用的键将该键替换掉,使之起死回生,不失为一个应急的好方法。

对共享版而言,须在每次运行BPMACRO时定义宏键。在DOS提示符下键入BPMACRO,然后按照下列步骤操作:

1.输入宏键所要定义的键数,范围从01到15,如01、02、03等,注意当键数小于10时数字前面须加0。

2.依次输入宏键所要定义的键位。

3.当BPMACRO自动侦察到您已输入完毕宏键所定义的键位后,会提示选择键盘上的哪个键作为宏键。建议选择一个不常用的键位作为宏键,比如功能键F1到F12等。以下几个键不能作为宏键:NumLock、CapsLock、ScrollLock、PrintScreen、Pause、Shift、Ctrl和Alt。

共享版为一个月试用版,过期使用应向作者注册。注册版本的BPMACRO可将定义好的宏键存盘,这样每次运行BPMACRO时可直接调用,无须重新定义。

浙江　陈剑波

六、VCD文件拷贝软件

软件名称:*VCD2HD 1.0*

作者:任良

下载网址:无

光盘目录:*\BBX\VCD2HD*

VCD2HD是笔者编写的一个VCD数据文件拷贝的小软件,它可截取并保存影碟中的精彩片段;另外,对于软解压播放效果不理想的用户可尝试用它把影片搬到你的硬盘上欣赏,还有如果你借了朋友的影碟又不舍得还,这时VCD2HD可帮你解决这个矛盾。

VCD2HD运行于Win95环境下,仅有300多K的一个主文件,快捷方便的图形化操作界面,可截取VCD中任意起始时间,任意长度的影片拷贝入硬盘,影片质量没有任何损伤。且拷贝下来的文件格式不变,可用任何软解压软件播放。

VCD2HD使用非常简单,运行后在From项中填入要拷贝的VCD文件的路径及文件名,在To项中填入目标路径及文件名。以上也可用BROWERS进行浏览选择。然后在START TIME与END TIME中分别填入起始时间,结束时间,也可点击Copy the whole file选择拷贝整个文件。填完以后按Copy Now按钮,系统即开始帮你进行复制。VCD2HD自身采用较大的缓存空间,因此读写速度非常快。稍后你即可脱离你的VCD碟欣赏拷贝下来的影片了。

江苏　任良

本文介绍的软件除了Jet-Audio外均收录于《大众软件CD》1998年5月号中,Jet-Audio收录于《大众软件CD》1998年4月号中。

北京 李靖 淘淘



Seagate 大灰熊系列硬盘

对于非网络服务器和不开 BBS 的普通计算机用户来说，基于 EIDE 接口的硬盘驱动器仍旧是当今的主流硬盘。硬盘，作为计算机数据的最大存储媒体，其重要性是不言自明的。但可以说，多年来硬盘在中国数以百万计的计算机用户的头脑中并没有建立起速度这个概念，非常多的朋友只是注重硬盘的容量有多大，而没有去留意过自己的硬盘"自身素质"如何，直到近一年硬盘的大幅度消价和各种新技术的不断采用才使高速硬盘的重要性真正地在人们头脑中扎根下来。

回首一年来，随着各种新技术的不断涌现，个人电脑的硬件性能被推上了一个新的高度。MMX 技术、Ultra DMA 33 标准、Pentium II、AGP、3Dfx Voodoo2 以及各种主控芯片组等等都使 PC 各方面的处理能力大幅度的窜升，而日益庞大的各种多媒体应用、娱乐软件又向我们的系统提出了更高的要求。如同 PCI 总线是影响系统图像传输速度的症结所在一样，硬盘现在已经成为人们在电脑前焦急等待的最主要原因之一了，即便是目前流行的 5400 转的高速硬盘仍有时会让人无法忍受。固然大量增加系统的内存可以在一定程度上缓解这个问题，但我们都渴望能从硬盘这个根本环节上来解决问题，同时我们还希望不要对自己的腰包构成威胁。这样的期望要是在半年以前还属于"痴人说梦话"，但如今却真的实现了。不久前，Seagate 推出了新一代 3.5 英寸系列 Ultra ATA 硬盘驱动器，使我们的梦想变成了现实。

Seagate 的这种新型硬盘驱动器是在去年 10 月 13 日首先向业界发布的，它是 Seagate 的"金牌家族"(Medalist)的增强型产品，它有个很好听的中文名称——大灰熊(最新型 Medalist Pro)。这种硬盘驱动器最诱人的地方莫过于它那 7200 转/分的主轴转速了，对于 EIDE 硬盘驱动器来说这还是头一遭，那么就让我们一起来看看这"头"灰熊的方方面面吧。

首先，希捷使用了最新型的液动力轴承马达代替了以往的经典型金属滚珠轴承马达。早在 1994 年，希捷就开始研制这种高科技的液动力马达了。较金属滚珠轴承马达而言，新型马达可以大幅度地提高硬盘的容量、速度和稳定性，而且还可以大大降低硬盘的噪音和高速转动时的抖晃现象。同时，液动力马达还可以提高硬盘的抗震动能力，经测试，原先的金属滚珠轴承马达只能经受得起最大 150Gs 的冲击力，而新型的液动力轴承马达却可以抵挡 1200Gs 的剧烈碰撞。非常值得一提的是，这种新型的液动力轴承马达在高速转动时几乎避免了金属间的摩擦，这不但使新硬盘的噪音变得非常的低，而且其性能比起金属滚珠轴承马达来说要稳定、长寿得多。

其次，在大灰熊系列硬盘驱动器中，希捷使用了磁阻磁头(MR－Head)来配合更高密度的磁盘片和增强"局部最大响应的可能性"(EPRML)技术，这样就使大灰熊系列的硬盘的驱动器的最大容量可以达到 9.1GB，这恐怕是 EIDE 接口转得最快、容量最大的硬盘了。此外，在所有的大灰熊硬盘中都将读/写缓冲(Cache)加大到了 512K，这与普通 5400 转高速硬盘的 128K 相比可谓是海量了，它将大大提高硬盘的读/写数据交换速度。在外封装上大灰熊系列也采用了希捷专利的"SeaShield"(顶盖技术)，这种技术能进一步降低噪音和十分有效地防止静电对硬盘造成的意外伤害。

"不怕不识货，就怕货比货"。是的，只要对比一下几项最重要的数据就可以轻易看出大灰熊系列硬盘是迄今为止最快的 EIDE 硬盘。它同样支持 Ultra DMA 33 技术，而且要比其它任何硬盘支持的更好。为了能说明问题，笔者特对比了十分流行的昆腾最新火球 5 代硬盘(Quatum－Fireball SE)的几项基本指标，列表如下：

	Seagate 大灰熊系列 (新Medalist Pro)	Quatum 火球系列 (Fireball SE)
主轴转速 (RPM)	7200转/分	5400转/分
内部传输速度 (Mbit/s)	194Mbps(最大)	158Mbps(最大)
平均寻道时间 (msec)	9.5毫秒	<10毫秒
平均潜伏期 (msec)	4.16毫秒	5.56毫秒
读写高速缓存 (Kbyte)	512K	128K
平均稳定传输速度 (Mbyte/s)	11.5MB/s	约10MB/s
道间移动速度 (msec)	2.0毫秒	2.0毫秒
读写/空闲耗费电力(W)	11W/6W	11W/6W

由 ZDNET 发布的测试数据来看，希捷的大灰熊系列硬盘驱动器在整体性能上要比昆腾的火球 SE 系列硬盘快 11%，这对于靠硬盘物理上的单方面提高可以说是一个相当可观的数字了。想在最近购机或扩充一下硬盘的朋友，希捷的大灰熊(新 Medalist Pro)系列应该成为您的当然之选。♬



籍此电脑设备降价的大好形势，我赶紧筹划为自己电脑更新换代。最先换的当然是显示卡，在当今成熟的3D技术已普遍采用，许多的2D加速卡已不能胜任；在我原来的S3 765显卡(2MBEDO显存)在运行《古墓丽影Ⅱ》时只能类似蜗牛赛跑一样的速度，对着那些凶猛的敌人根本没法反应，经常被人围殴至死(吐血)，搞得我抓着显示器吼叫着“My GOD”。须知我也是一位喜欢“奋战”在子夜的PC GAME FANS，相信不少读者也有同感吧，所以第二天邻居强烈对我抗议，我只能是府首认罪(又是无奈)。买一块物美价廉的中档3D加速卡就日日挂在我的脑海里。

采购篇

原来听朋友的介绍，当今的3D加速卡当数Mystique220、Trident Image9750和丽台S600DX。Mystique 220无可非议是最好用的3D加速卡之一，细心的读者可以发现M220是分商用版和专业版两种，这并不是制作工艺不同，只是附送软件不同，这就可以在一方面说M220是可以当作专业图形加速卡；更加上削价促销Mystique220已降到900大元正(2MB版，不可扩充)，高达220MHz RAMDAC可使屏幕在任何分辨率下都能实现无闪烁。但是2MB显存好像太显单薄了，在PC98标准中显存至少需要4MB，而4MB版却要1800块(咋舌)，价格太贵无法考虑。而丽台S600DX一直以不错的质量和口碑在市场占有不少的份额，不到500块的价钱和加送好几种的正版软件，使得它十分吸引人。但凭心而论，只有135MHz的RAMDAC和2MB的EDO显存(可扩至4MB)，要对付现在频繁动用3D的PC GAME的确不能得心应手，只能算是比Trident9685高一点的入门级3D加速卡。而Trident Image9750则是一种性价比很高的中档3D显示卡，它采用了100MHz的SGRAM和175MHz的RAMDAC，并拥有了多数的3D特技，虽然注明硬件支持D3D和Open GL，但在众多玩家运行各种游戏的效果还是颇有微词。三种3D加速卡都各有优势，很难决定，直到我看到了新上市的Trident Image 9850 AGP。

功能篇

Trident Image 9850 AGP，顾名思义，当然是一块AGP卡，也是第一块完全按照AGP总线设计的3D加速卡，速度有133MHz的理论值(因为在当今主板没有一块可以真正达到133MHz的速度)。并且其功能之强大使你达到难以安寝的兴奋地步(至少我是这样)。9850虽拥有高速度，但它却不会有PCI版。9850 AGP是Trident公司趁Image9750之人气急升时推出的，以稳固Trident在业界芯片制造大户的地位。

现在就让我数一数9850 AGP带给我们的震撼吧。首先它是能够运行于133MHzAGP总线的3D加速卡，其显存当然要用100MHz的SGRAM来匹配，使得分辨率最高达到1600×1200的64K色。它更支持了DVD技术，双视讯窗口更可使视讯会议有高品质的表现。它可选择地连接NTSC或PAL标准电视制式，在PAL制式下分辨率达到了800×600，而在NTSC制式下分辨率也达到了720×480，边缘平滑性能减少了马赛克现象，垂直比例图像性能更可减少闪烁，实用效果都比9685的TV-OUT要好得多。最后一点是它的高速使它借用主板内存成为可能，而事实上它的确拥有借用主内存技术，当其使用的2MB框架或2MB贴图使用不够时，即可向主板申请借用同步内存(SDRAM)。相对来说，只要你扩充廉价的主内存(是相对廉价的主内存)，你就再不用担心你的显存不够用了。这样美妙的3D加速卡价格只是800块还不到，(这是继承了9685和9750性价比高的优良传统)，是不是很兴奋呢?

性能篇

先别兴奋了，我们还是先回正题看看9850的2D加速能力吧。我不无遗憾地对大家说，9850的2D加速部分大都沿用了9750的2D加速，虽然9750的2D加速能力是有目共睹的也是很优秀的。9850采用了64bit 2D GUI视频加速，在WINDOWS 95 OSR2用XING3.2测试全屏时竟有56帧的速度，这是极为优秀的成绩，边缘平滑性能更使影像减少了马赛克现象。这样好的2D加速性能再加上3D GUI加速，在纹理映射方面MIP映射仍是强项，更加强了透视纠正映射功能，阿尔法混合(Alpha blending)使3D景像更显传神；颜色内插采用高洛德渲染(Gouraud shading)和平滑描绘法(Smooth shading)也使3D图像能融合处理得当，更富层次感和立体感。而在3D特技方面则增加了雾化处理，在赛车游戏中普通卡和它相比只能捉襟见肘。在Z-buffering方面将

采用32bit,这可比9750升了一个等级,换之而来的当然是运算多边形能力的大大增强,并真正硬件支持D3D和OpenGL这两种最重要的API,又全面兼容太多数操作系统,你就再不用担心兼容性的问题了。

游戏测试篇

任何3D加速卡都要经过实际考验才能体现它的价值存在,9850也一样,怎样才能体现它七百多块的价值呢?当然要试一下当今最COOL和最考3D加速卡的游戏啦。

在9850盒内附送了一张游戏盘,内部的两个游戏都是EIDOS公司制作的Trident版,分别是《古墓丽影Ⅱ》的DEMO版和TeamApache(我把它翻译为阿帕奇队长)。那我们就开始行动吧,先从《古墓丽影Ⅱ》开始。打开了《古墓丽影Ⅱ》的SETUP模式,把硬件支持3D点上,分辨率选为640×480高彩色就上路,华丽的彩色瞬间映入眼中,确实是不同的感觉,没有以前场景贴的生硬感,罗拉的身体没有过多的棱角更显圆滑,使罗拉的身段更显迷人;连操纵感都不同了,身手灵活了,无论是拔枪、射击都是非常伶俐,对付敌人已可轻松应付。在跑动当中已没有明显吊滞感,再靠边一看边缘平滑技术已使贴图非常细腻,在这一方面甚至已经超过了Mystique220!测试的第二个游戏是《恶梦鬼魅》,这可是一上市就人气急升的恐怖动作式游戏。先把分辨率调为640×480,呵,可以正常运行。呼!(阴风阵阵)忽明忽暗的灯光烘托着阴森的环境,时不时传来几声鬼叫,就在那灯光的雾气中隐若现出一只蓝血鬼,我只好硬着头皮迎战,几刀过后,血花飞溅,这血可能也经过特别贴图,因为真的太像了。最后一个游戏是International Rally这可是一个有极速感的赛车游戏,其贴图一点也不比《摩托英豪》差,景色也不错,把图像质量选到最高,再选上心爱的跑车就匆匆走上亡命之道。5、4、3、2、1、GO,为什么这么大的尘土,这在以前可是看不到的,再观望左右两旁,树木葱浓,道路上的连接已看不见,换之而来的是较为圆的地面:如在雪地上,雾气特性表现突出,可真是"一头雾水";在夜里,光影效果简直就是9850 3D特性的体现,如果以车内视角,其效果更是今我跳起大呼"绝了",有了9850的帮助,让我体会了除了《摩托英豪》外还有第二种赛车游戏能有这样极速感。

一口气说了这么多,真的很累,但累得总有价值。总的来说,9850已经是能与Mystique 220持平的中档3D加速卡,比9685和S3 Virge DX都提升了一个档次。其2D的视频加速和3D的纹理映射尤为强项,虽然相对VooDoo来说仍有很多地方有待提高,但其如此高的性价比是值得各玩家考虑的。不过要注意在BX主板推出时买一块,否则没有100MHz主频的支持,9850的性能将下降15%。♬



上海 程治庆

在 Internet 这个信息的海洋中，寻找自己需要的东西并不是一件容易的事，肯定有什么方法可以解决问题，会是怎样的呢？

1. 寻找自己感兴趣的信息：（例如歌曲，电影，宠物，汽车等）

如果您对电影（movie）感兴趣，则搜索关键字为'movie'或'film'。您当然可以使用自己的关键字代替下面的'movie'或'film'。

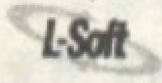
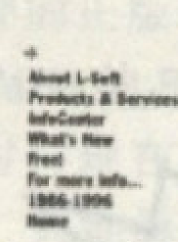
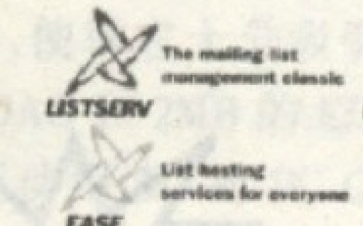
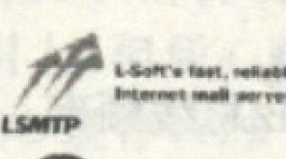
a. 使用 E－mail 查找邮件列表(使用 liszt 搜索)

TO:liszter@bluemarble.net

BODY:search movie ;或 search film

在 liszter 回复信件中您将看到许多包含 movie(或 film)的邮件列表。

请在函件正文中用 help 命令取回帮助文件。

b. 使用 lsoft 搜索：

这是基于 Web 页面的列表搜索引擎，访问：

http://www.lsoft.com/lists/list-q.html，填写表单即可。

或直接访问：http://www.lsoft.com/scripts/wl.exe?qL=movie&film

c. 使用 E－mail 搜索新闻组(查询 Reference.COM)

TO:Email－Queries@Reference.COM(使用 E－mail)

BODY:FIND DISPLAY 50 HITS 15 LINES movie or film

这将返回包含'movie'或'film'的新闻组文章，显示符合条件的前 50 篇文章，每篇文章返回前 15 行内容，每篇文章有一个 Article－ID，如果您想取回全文，则：

TO:Email－Queries@Reference.COM

BODY:GET <Article－ID-1> <Article－ID-2> ……

索取帮助信息：email－queries@reference.com，信体为 help

索取用户手册：User－Manual@Reference.COM

2. 寻找自己需要的文件。

a. Archie（使用 E－mail）

TO:archie@archie.th－darmstadt.de

BODY:find filename

filename 为要搜索的文件名或您猜测可能的文件名。请在信体用'help'命令向上面索取帮助文件和 Archie 服务器目录。

b. 访问 ftp 搜索引擎

http://ftpsearch.ntnu.no/

http://www.nease.net/ftp/index.htm

3. 寻找自己想看的一本书

访问 http://www.books.com/scripts/search.exe?sid~hziEAn3RFYt6EW7

可按作者 Author、书名 Title、ISBN、关键字查询。



4. 查找想要订阅的电子杂志

在这里您可以找到近二千个电子杂志的信息，可按关键字(keyword)和标题(title)进行搜索。(下转 28 页)

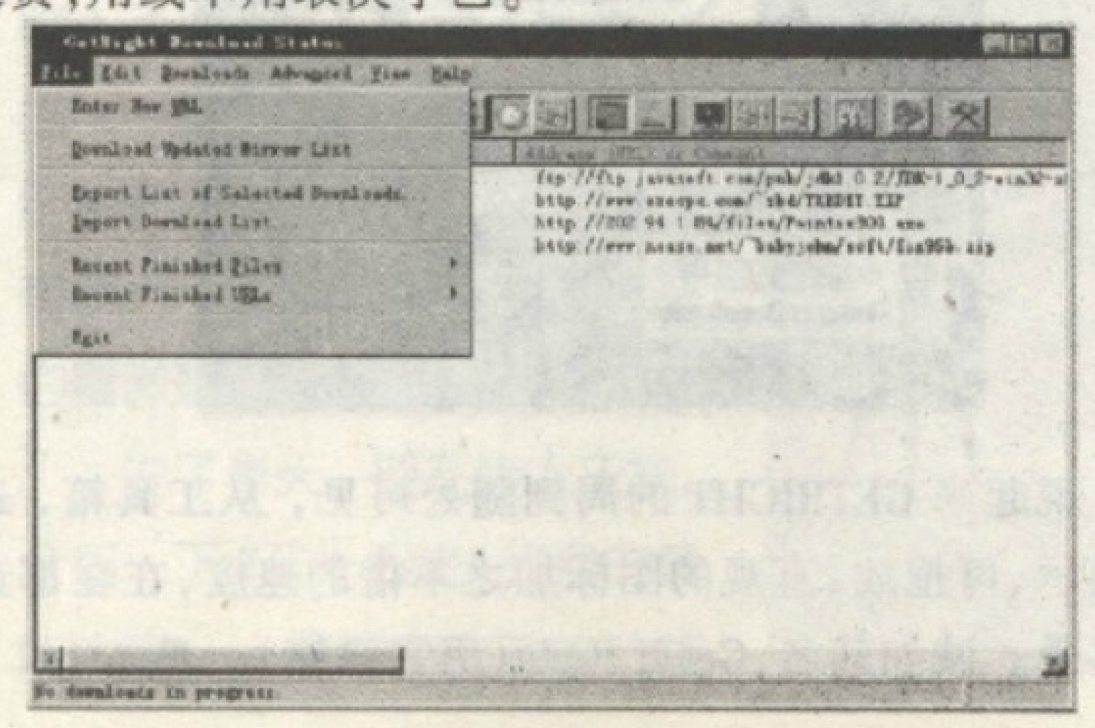
 

深入 GETRIGHT V3.10

北京 明天

大约是一周前吧，邮箱里 HeadLight 公司寄来了 GETRIGHT V3.10 预测试的消息，我习惯对每一个常用的工具都去主页上登记一下，加入对方的邮件列表(Mailing list)中，所以才会第一时间获知版本更新的消息。浏览了一下信中所说的新版特点：WEB 页面处理机、复用 FTP 连接、开始支持那些非 Cookies 不可的站点(如微软)等，不觉怦然心动，还是一睹为快吧。

本不觉得有必要对 GETRIGHT 详加介绍，基于两点原由：首先是它可算得易用之至，不必过多理会选项，只需在浏览器中点击锚点的链接或者拖放超链接至窗口内，然后坐等它完成余下的事，绝对算不得复杂。其二泡网的朋友很容易在国内个人站点上找到它的例解图示，用 HTML 超文本演示出来自然比文字直观得多，纸上得来终觉浅吗。在试用了一段时间 3.10 版的 Getright 后因为顺手，也因为觉着还是可以说点什么，所以准备写一点较为深入的内容，但跳过最基本的菜单或工具按钮介绍还因为我碰巧下载了一个称之为 “unoffical translating package”，即非正式地可将该软件本国化。因为爱用者众，所以有人责无旁贷把它解译，在主页上我看到有繁体中文、意、葡、俄、德、法等七种语系，虽没有简体，那个由台湾人写的 43K 的小东西也很容易帮您跨跃语言的藩篱，之所以称为"非正式"是因为纯系个人行为，所以 Headlight 公司不负有技术支持和由此可能带来的问题之责，用或不用取决于己。



先看看新版本究竟多了些什么：首先是 FILE 菜单下多了好几项，输入输出 download 列表，在输出时将现有欲 DOWN 的列表存成一个 * .GRX 文件（无疑是 GetRight Export 缩写），该文件是纯文本格式，用 Notepad 看一目了然。其中无外乎四项：URL(确定从何处下载)，File：(存在硬盘中何处)，Desc：(对所下载的予以说明，一般空行)，ALT：(同一个文件可以有不同的地方下载，端视距离、速率、应答等而有不同，此处可多至 16 个)，当然仅只前两项是必不可少。

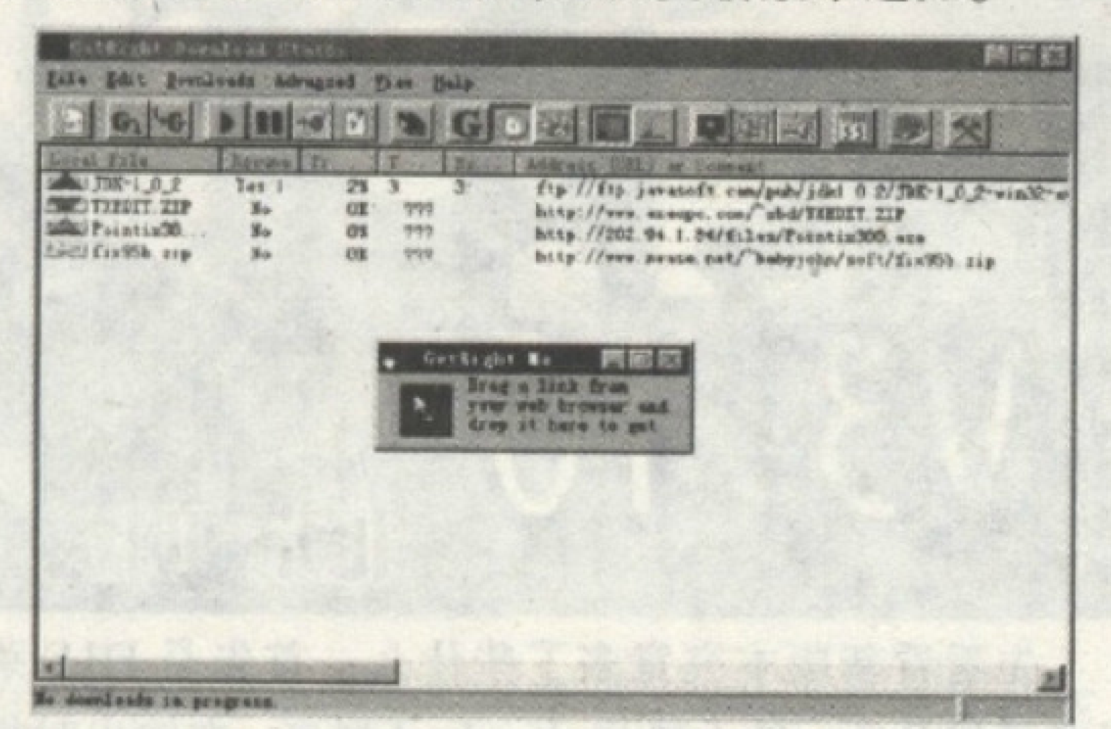
FILE 菜单下很贴心地多了如下两项：Recent finished files 及 recent finished URLs(即最近完成的下载文件及 HRL 地址)，对于井井有条或者记忆超群者算是可有可无，不巧的是两样我都不沾边，所以最常碰到的困惑是下完了的东西都会神奇地遁形，现在指到相关的子菜单上直接调用安装便可，诚属快意。但不知为什么却被限制在四条内，如你一口气 DOWN 一堆(比如说≥5)，也只能看到最后四个。

其它直观的改变就不太多了，那么功能上增加了些什么？

首先是可以捕捉微软 IE 4.0 的点击了，鉴于 IE 日渐坐大，原只适用于网景的点击便利也开始扩展到 IE 用户，这点在安装时就有选项，询问你是否拦截前二者的点击，如是则虽在浏览器中点按，也会用 Getright 来下传，否则只能用古老的 Copy link address 到剪贴板之一途，众所周知浏览器还不支持断点续传的。

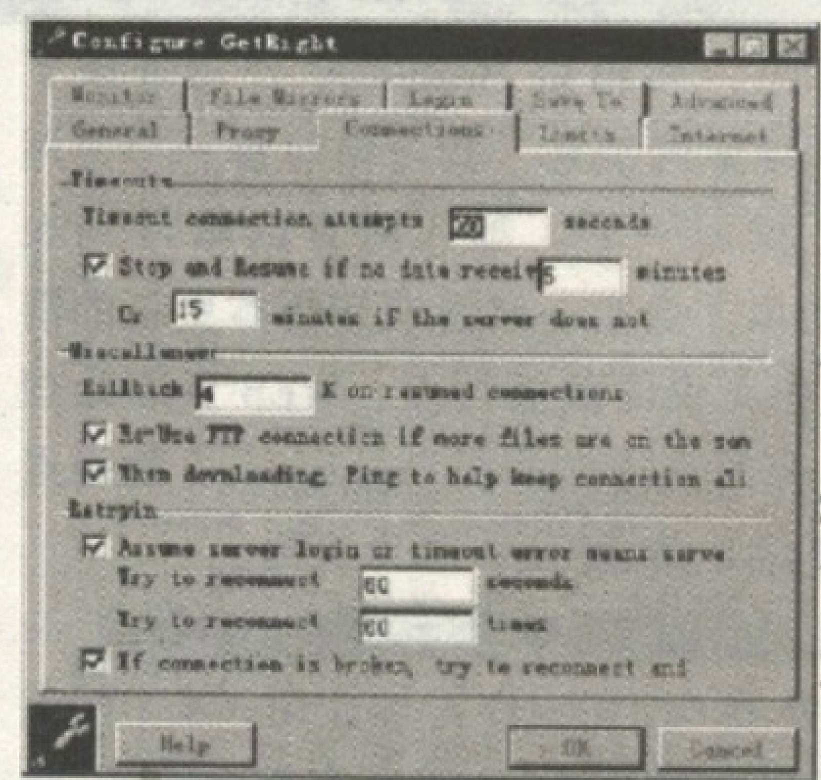
所谓的“WEB Page Processor”是这样的，你到一个基于 HTTP 的软件下载站点如 TUCOWS 或 DOWNLOAD.COM 等，看到众多感兴趣的，一一点击自然可以，却也不胜其烦，手动输入 URL 更是不在考虑之列，干脆把这个页面 DOWN 下来，然后 Getright 就询问你下载了一个 HTML 文件是否处理，YES 后就有一个新窗口，只管对中意者打勾就会一口气全传下来。不过该功能限于注册者，注册后按文档的说法有如下好处：去掉烦人的

提示信息，在使用时有一种略为不同的奇妙舒适感(???)，激活了某些功能如 FTP 下可用通配符，也包括上面提及的 WEB 页面处理机，以及更新版本通知。



不知您注意过没有，窗口内打算下载的文件右键点击菜单中有一项 Set Priority(设定优先权)，从最高到最低在锁链标识中则从最红的三角至最蓝，优先顺序的确定还仰赖状态行中 RESUME 一项，重新开始次数越多，表示该文件的重要性越高，自然会排得比较靠前，一般而言大致就是这样，不过非常时刻得有非常应对，比如 FTP 连接复用。某些 FTP 服务器疲于应对以至于能连上就如同打通《大众软件》的热线，这样为每一个请求建立一个连接似乎是奢求，一旦连上就无视优先级别而从同一个 SERVER 批量下载应该无可非议，当然你坚持强硬的等级观念，Configuration 菜单中 Connections 下 "RE-USE FTP ……" 前的勾取掉即可。顺便一提，GETRIGHT 还可以每分钟 PING 一下欲连接服务器。你有可能不巧碰到这样的 ISP(比如中网)，经过一段时间的沉寂(比如 20 分钟)，ISP 认为你已离开或不再使用就踢你下线，不得已重建连接实在不太有趣，这时 PING 并不总是能挽救你免于断线，但是某种程度的帮助总不会有人反对吧。

FILE 菜单的"Download update mirror list"其实是相当重要的，不过只当它不存在的人却不少。想尽办法加快下载速度无论怎样强调都不过分，有两个办法直接可用：利用 Schedule(日程安排)躲开峰值时的拥塞，你需要做一点设置，然后会发现匿身于右下角工具条图标那暗红色的'G'多了一个小小的时钟，让机器开着到了更深人静时自动拨号下载，完工即断线，不会让你心痛可观的电话和服务费。另一种方法则是选择离你尽可能近的位置(比如韩国或澳洲)，在配置选项中"File Mirrors"下改变两个值："Current geographic location "(所处地理位置)下：CONTINET(陆地)改为"ASIA"(亚洲)，COUNTRY 填入"CN"(中国的域名)，这还不算完，还需要如本段之初说的在 FILE 菜单上选择"下载更新的映射列表"。众所周知，大的下载站点在各大洲都有映射，比如 TUCOWS 光中国就有六个之多，顶出名的是网易 WWW2.NEASE.NET 及 tucows.hnpta.net.cn/tucows，其它如 SIMTEL.NET、FOREST、DOWNLOAD.COM 等每一家都有数十个 MIRROR，从 Headlight 公司下载这个大站列表，Getright 会帮你计算出最快的连接并且如果服务器忙的话还可以透明地转移到其它 Server 上，而你并不觉察到有什么异样，Getright 虽拥有自己的 .FML 格式文件，它也支持 DOWNLOAD.COM 的 .VSL 格式文件，至于您自己的列表可添加到所在目录的 MYMIRROR.LST 文件中。

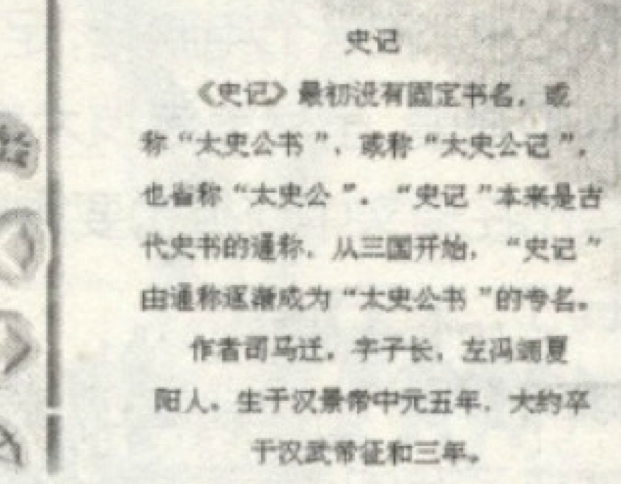


大多配置选用缺省值并无不妥，但要弹性地使用还有些个要注意，在 Advance 标签下有一行"Send To Virus Scanner……"意为下载完成即送入选定的病毒扫描程序(如 NAV)，网络上包藏祸心的人从来都是听说过没见过，不过似乎不见也罢。此外下面那行"Keep log of all downloads"(对所有的下载写入日志)，找个地方存起来，既是个好习惯同时又能在必要时帮你恢复，譬如你在防火墙后或使用 PROXY(代理器)时，就有可能发现下载的软件中加入了不正确的内容，这时候 Advance 菜单下的'Recover lost downloads'(复原损坏的文件)就有了用武之地，找找 LOG 文件中相关 URL 地址填进去。



说起来 GETRIGHT 的周到随处可见，从工具箱、进度显示、可拖放、直观的图标加之不俗的速度，在在都让人喜爱。诚如其名，Get It Right(用它没错)。♬

二十五史





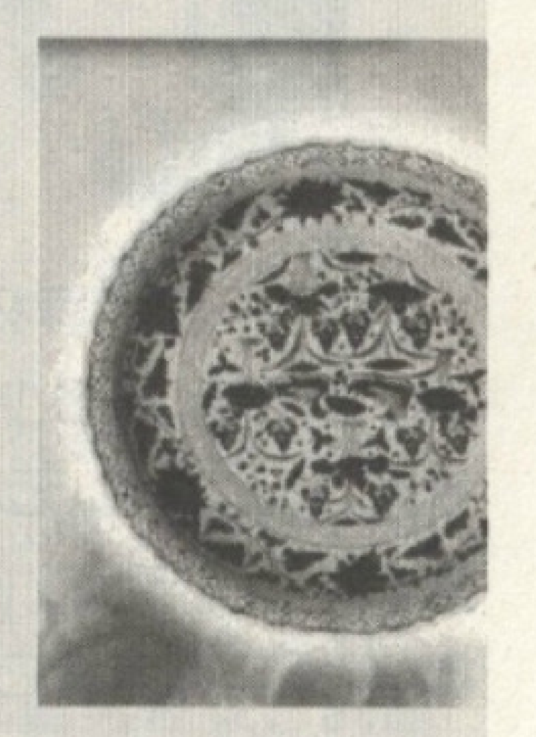
北京　川页

中国的历史实在是太悠久了，想了解它都非常困难，笔者大学时的一位同窗曾立志大学四年内通读一遍二十五史，后来这事成了笑谈，因为他只读完了《史记》的本记部分。再后来我有幸在一位朋友家见到了中华书局出版的《二十五史》，我惊呆了！那么高的书架，数百本书，倒了千万别砸着我（笑谈）！再翻开看看，满篇的繁体中文，还是竖排的，还要从左向右读，这可怎么看啊？！

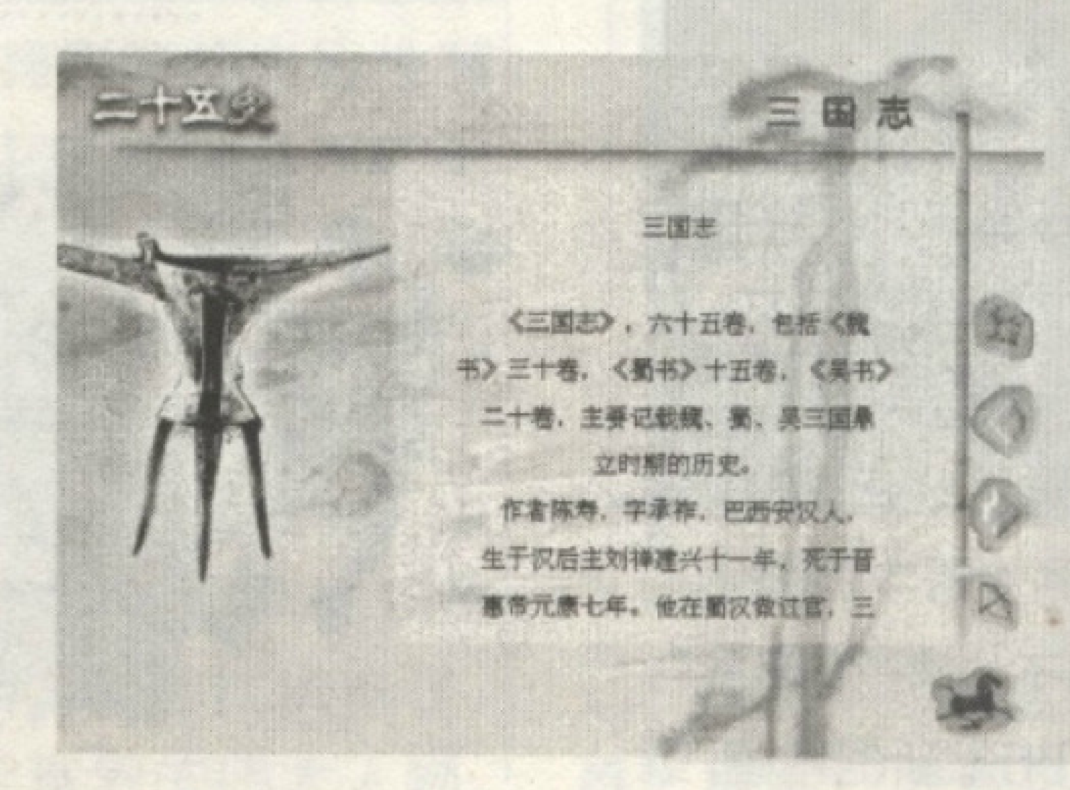
现在好了，因为我拿到了《二十五史》的简体光盘版，它是超星光盘图书馆的一部分，共分为两张，收入了全部本记和部分列传，未能将全部内容收入，甚为遗憾。尽管如此，在慨叹高科技作用的同时（一大书架的书变成了薄薄的两张光盘），我还真得替所有对读史感兴趣而又使用电脑的朋友感谢一下超星公司，真是做了一件大好事啊！

《二十五史》光盘界面朴实，甚至可以说是简陋，但非常亲切，为使用者提供了很大的方便。《二十五史》光盘是分为上下两部分来分别安装的，光盘正确安装运行后，光盘（上）收入了从《史记》到《南史》、《北史》的十四部史书，光盘（下）收入了从《隋书》到《清史稿》的十一部史书。可能是编程使用的语言平台的原因，光盘中有断行少字的现象，不过这是白璧微瑕，不值一题了。

说了半天，现在转入正题，介绍一下《二十五史》光盘的具体内容。一段颇有韵味的动画之后进入光盘主界面，在主界面中可点击各史名称进入各史部分，点击简介进入光盘介绍，点击马踏飞燕就是退出。在各史部分会有这部史书的简单介绍，包括这部史书的容量，譬如说有本记多少卷，列传多少卷等等，除此之外还有修史的起止时间、撰稿人简介及对这部史书的综合评价。以笔者的愚见，这一部分是必须仔细认真阅读的，该长长知识了，另外告诉你，这部分可是真人朗读的，绝对是播音员水准噢！点击介绍旁边那很有当时这个时期特色的物件就进入正文部分。



正文的界面十分特别，不象是一个百科光盘的界面而更象是一个工具软件的界面，没有多余的修饰，笔者个人认为这很适于《二十五史》的主题，也可以看作一种特色吧。正文界面菜单的各项功能清清楚楚，一看便知，不再多说了。



总体来说，超星的这款光盘百科做的算不上十分精美，可改进的地方也很多，但它却给爱好者带来了很大的好处，我们不再需要去查那些大部头的史书，我们可以很方便地找到想看的章节，我们可以……

最后，我想考一考大家，你讲得出二十五史的名称吗？如果讲不出，就去买一套《二十五史》的光盘吧！



北京 阿蒙

四年一度世界杯，使多少人梦想成真，使多少人一夜成名，使多少人黯然神伤，又使多少人悲痛欲绝，没人知道，无法统计。我只知道1998年夏的一个个不眠之夜，只有巴西、德国、英格兰、法国、阿根廷或者其它什么球队来陪我度过（没有中国队！！），中国的球迷真可怜哪！一次次希冀梦想，一次次伤心失望，足球，这永恒的话题对中国球迷来说更有着不同的意义！



真正的球迷不会因为自己的球队失利而移情别恋，至少笔者是这样。从"只差一步到罗马"、"兵败伊尔比德"到"金州大噩梦"，你是否还记得"十强赛"中中国队对垒西亚某队时戚务生眼中流露出的极度恐惧和无可奈何，看来我们不止有"恐韩症"。或许我们可以期待霍顿能为我们带来新的希望，或许可以期待2002年时日、韩直接晋级而为亚洲空出来多一些的席位，或许……

现实生活中总有很多不如意，好在笔者除了是球迷之外，还是个电脑迷，足球游戏FIFA98是我的最爱，虽然笔者技术粗糙，但让中国队去拿冠军比在现实中可能也要容易一些。足球游戏是有的玩了，关于足球的百科光盘就成了我的下一个搜索目标，终于让我发现了北京雷石世纪公司出品的《'98足球风暴》。



《'98足球风暴》分六个部分对足球做了详细的介绍，这六部分分别是当代球星、参赛球队、世界大赛、昔日巨星、足球常识和风雨历程，基本上涵盖了关于足球方方面面的知识。

当代球星部分依球员在场上的位置分为守门员、后卫、中场和前锋四大块，这样分虽有不尽合理的地方（有些球员你很难说他是前锋还是中场），但这无疑给查找带来了很大的方便（你要找罗纳尔多绝不会到守门员那堆去找）。当代球星中共介绍了65位，其中居然有崔龙洙、代依和三浦知良而无



一中国球员，是为遗憾（笔者并非阿Q，只是觉得这三位并不比中国的优秀球员强，不要长他人威风，灭自己锐气吗）。每位球星都给出国籍、出生年月日、身高体重以及现效力球队等个人资料。有些球员还有场上精彩表演的视频动画或图片。



参赛球队中给出了’98法国世界杯32支参赛队的全面的资料，以地域分为亚洲、欧洲、非洲、中北美洲、南美洲和大洋洲（大洋洲没有出线球队，澳大利亚队一场未输，不能出线，是为憾事）。



《’98足球风暴》对于每个洲都给出出线球队的名称、洲简略地图，还在洲简略地图上标出了各出线国家的地理位置。在每个队的名字上点击，会出现该球队比较全面的介绍，包括该国家队多少次进入世界杯决赛，最好名次是多少，传统球衣颜色，现任主教练及著名球员等。旁边还有该队全家福和主力阵容排列，点击队员名称可进入队员介绍界面。

世界大赛中介绍了比较有影响的世界性赛事的情况及相关信息。其中包括世界杯的由来，世界杯冠军奖杯等信息，其中最有用的是关于’98法国世界杯的分组、赛程、赛场的资料，实用性极强，你可以对法国世界杯多个比赛场地的基本情况（包括座椅数目等等）以及多场比赛的参赛队及比赛时间场地有比较清楚地了解，这回不用再东翻西翻地找资料了。

昔日巨星里介绍的都是足球界的伟大人物，从60年代的贝利、查尔顿到70年代的克鲁伊夫、贝肯鲍尔和肯佩斯，从80年代的巴雷西等到90年代的马拉多纳、古利特等共15人，并给出这些球员的简历及精彩的进球表演（比如在马拉多纳这部分给出了他在1986年墨西哥世界杯上对英格兰队时连过数人的精彩人球镜头）。

足球常识这部分介绍的主要是足球的各种规则而不是常识（譬如说世界杯上谁的总进球数最多等世界杯之最什么的）！这真是美中不足啊！我想等到《’99足球风暴》时应该加入吧！

风雨历程这部分看得我好心痛，这里讲述的是中国足球队六次冲击世界杯（准确地说应该是冲击世界杯决赛权）的苦难历程，我希望不会再有第七次！



总体来说，《’98足球风暴》做得十分精美，优点上文说了很多，不足之处在于各种资料收集的不很全面（比如说上文提到的世界杯之最等），对于中国国家足球队介绍也很少（毕竟是我们的国家队吗），女足更是完全没有提及，小心被人说成重男轻女，况且中国女足还能为中国球迷提提气！



好了，就到这里吧！愿《’98足球风暴》能给广大球迷和电脑迷一个惊喜！



Zip Driver 使用经验谈

上海　吴祺文

贵刊一月份 Tiger 朋友的“形形色色的软驱终结者”一文中介绍了 Zip Driver,Zip Driver 在国内引进没多久，因此国内读者对它还不是很了解。笔者有幸使用 Zip Driver 已有一段时间了。这里我想交流一下使用 Zip Driver 的体会。

总的说来,Zip Driver 是个性能非常优越的大容量磁盘驱动器，在国外的同类产品中，它的市场占有率高达 83%,在它之后的才是 Iomega 的 Jaz 和 3M 的 LS-120。

从原则上说，Zip Driver 最适合于储存备份文件，包括一台计算机中的重要文件，重要数据和一些不经常使用的软件。比如，你可以自已制作一张 Super Rescue Disk，把 Norton Utility 中的那四张紧急救护盘，用 Zip Driver 把它们来个四合一。另外自己可再搜集一些常用的修复硬盘的工具，拷在同一张 Zip Disk 中。到了紧急时刻，此盘便可大显神通了!

可话说回来，“备份”这功能对于许多机关办公室或公司的大量资料储存来说确实是非常好的。可是，对于我们个人，特别是阅读此书的读者，大部分都是以玩电脑为主，此种优越性就不是那么突出了。除了制作一张 Rescue Disk 外，我看其它需要备份的文件加起来总共也不过几十兆，都放在那张 Rescue Disk 中大概还有余吧?这里也包括了备份一般游戏的存盘文件(金庸迷的存盘文件请适可而止，多谢!)因为我想对一个玩家来说，“重要数据”也就是“存盘文件”吧?

至于“备份一些不常用的软件”，此功能并非是笔者凭空想出来的。在 Zip Tools Disk 中，特地设计了一个 Windows 下的卸载软件，这和我们平时所说的反安装略有区别，它不是把软件的文件删除，而是把文件压缩至 Zip Disk 保存起来。这是一个很有用的功能，但非常遗憾，Iomega 在此留了一手——你必须再支付 15 美元，才能得到这个软件。想榨干买者的“剩余价值”?

对于个人来说，购买 Zip Driver 的重要用途是拷贝文件——从别人的机器上拷下自己想要的软件，再拷至自己的机器上（这才是 Zip Driver 最实用的地方吧)，它方便、安全，完全替代了昔日的硬盘互拷方式。因为它容量很大，每张盘可存放 100MB 的文件，而现在大多数软件均在几十兆左右，一张 Zip disk 可存放一至两个这样的软件。它也替代了软盘，避免了以往那种时有发生的由于一张软盘中的某个文件不能正确读取而导致整个软件陷于瘫痪的问题。

但应当明确指出，Zip Driver 也不是万能的，请你不要非常频繁地使用 Zip Disk，因为一张 Zip Disk 等于 74 张 1.44MB 软盘，速度又是软驱的 4 倍，而它的读写原理仍没脱离磁的媒质，所以 Zip Disk 的使用寿命也不是无限的。大家或许有这样的经验，如果把一张正宗的 1.44MB 的 Sony 软盘格式化成启动盘，每次开机都用它启动，那么用不了很久，也照样会出现不能正常启动的问题。何况 Zip Disk 容量是它的 74 倍，而读写速度又是软驱 4 倍呢?再说,Zip Driver 的生产厂商在宣传它时，也从不说是用于代替 1.44MB 软盘拷文件的，而是说它可代替软盘的一部分功能——备份。这里的备份还包括可备份硬盘。当硬盘遭受毁灭性打击后，可用它将硬盘彻底恢复。这才是它，也是后来的 Jaz 最大的、最主要的用途。当然，如果你把它当做小硬盘来用，磁盘的寿命会更短。因此，笔者建议:5MB 内的文件，只需用 Ain 再拷至软盘，也并非是件麻烦事。

最后，想说的是关于 Zip Driver 的价格，从中国人目前的收入来看，它还是比较昂贵的。毕竟一台 24X 的光驱也不过 1000 多元以下!而 100 多元一张的 Zip Disk 却不便宜，尽管它比 74 张软盘的价钱要便宜。至于 Jaz，价钱则更贵，一台 Jaz 驱动器要 3000 元以上，一张 Jaz 盘也要 2000 元以上。不过，在国外 Zip Driver 正在降价，原因是这位大容量可携式磁盘驱动器的鼻祖，正受到新一代容量更大，速度更快而价格相当的新一代磁盘驱动器的冲击。例如，Sony 公司即将推出一种类似于 Zip 的驱动器，它的磁盘可存放 200MB 的文件，其驱动器也能读写

现有的 1.44MB 标准软盘。

衷心希望更多的中国朋友能早日使用 Zip Driver!♬

3D 图形加速卡几个常用术语

山东 赵仲锋

3D 图形加速卡已成为众多电脑爱好者和电脑游戏玩家所注目的焦点。大家都希望购买到一块质优价廉、3D 性能出众的图形加速卡，而 3D 性能的高低是由 3D 加速芯片是否支持硬件 3D 加速以及支持 3D 特技的多少所决定的,下边就是几个常用的 3D 特技术语。一般而言,你的 3D 加速卡支持的特技越多,则性能越好。

抗失真(ANTI - ALIASING)

像抗失真这样的技术一般是用在高级 3D 图形加速卡。此项技术需要追加大量的专用电路,致使成本上涨,所以从性价比来看，普通 3D 图形加速卡没有必要采用这项技术。

混合(BLENDING)

混合就是将两种纹理“混合”在一起然后贴到物体上,从而使图像平滑自然,视觉效果明显。简单的方法称作屏栅门,即物体部分看得见,部分看不见。复杂的方法是采用 ALPHA 混淆(ALPHA BLENDING),它首先读取原先的两个纹理数据，通过复杂的运算，实现最后的图像。使用混淆技术,可以使图像质量大幅度提高。

雾化(FOGGING)

人们在比喻看不清楚时,常用“雾里看花”。在 3D 游戏中，远处的景物通常不需要细致的表现，采用雾化技术,可以在保持图像质量的情况下,减少 3D 图像的渲染工作量,从而使画面更新速度加快。在某些游戏中,也常出现云雾，例如飞机模拟游戏，如果你的显卡支持硬件雾化,无疑会使游戏画面锦上添花。

硬件 Z 缓存(HARDWARE Z - BUFFERING)

大家都知道普通二维物体用二维坐标系就可描述,而在三维世界，需要加一 Z 轴才能表现物体。当要表现两个物体相互交叉重叠时，就需要用 Z 缓存器。Z 缓存器将决定物体的哪些部分需要绘制，哪些不需要，这样才能表现真实的三维世界，否则你将会发现，自己能看到墙壁、门板外的东西，成了透视人。Z 缓存器将占用显存空间,有的显存有专门的 Z 缓存,有的则没有,毫无疑问,如果没有硬件 Z 缓存,将采用软件方法,这对那些要求 Z 缓存的游戏说,将会大大降低执行速度。

灯光(LIGHTING)

现在许多欧美的游戏公司都在卖弄他们的即时光影技术，如暗黑破坏神(DIABO)、雷神之锤(QUAKE)。“伴随着摇曳的灯光，物体忽明忽暗，躲在暗黑角落的怪物瞪着绿色的眼睛，手中的武器喷出死亡的火焰，照亮了暗黑角落里怪物的那张恐怖的脸”，利用灯光渲染绘制图形，增加物体的明暗效果，确实能营造一种真实的气氛。例如在古墓丽影Ⅱ中，当劳拉小姐点亮一支火把，漫步于黑暗洞穴中，你会发现随着火把的摇曳和移动，洞中景色千变万化。

透视矫正(PERSPECTIVE - CORRECT)

当我们眺望远方，会发现远处的物体小，而且原本平行的马路线也变得交叉，这就称作透视。在 3D 游戏中，为了让图像产生类似的效果，须做到随着视点和物体的位置相对变化,不断“矫正”纹理图像,使之符合真实世界的情况。要想看到高质量的画面,透视矫正是不可缺少的。

纹理贴图

在上面多次提到“纹理”这个词，大家或许还不知道,采用纹理是为了计算机能虚拟三维世界。在现实世界中,人及其它物体是由许多微粒(分子、原子等)构成,而在计算机中显然不能采用此种方法虚拟现实。计算机中的三维物体是由许多多边形构成，然后把图像、背景或实时视频“粘贴”在三维物体的表面，称作纹理贴图，整个过程就如同扎灯笼；先用木条搭起骨架，再在外面糊上纸,并画上图案,一个真实地三维物体就做成了。

纹理贴图有多种方法，效果各不一样。点采样(POINT EXAMPLING)是最普通的贴图方法,图形加速芯片将最接近实际的颜色像素复制到多边形上,易产生色块,如果和 MIP 贴图相结合,则可取得较好效果。MIP 贴图(MIP MAPPING)是一种改进图像质量的方法。在透视矫正过程中，将原始纹理按不同大小复制多个，从而使不同比例的同一纹理图保持一致,使图像真实自然。MIP 贴图又可分为砌砖式 MIP 贴图 (TILE - BASED MIP MAPPING)、像素 MIP 贴图 (PER - PIXEL MIP MAPPING)、三线 MIP 贴图(TRI - LINEAR MIP MAPPING)。有时,原始纹理很大,在某些局面易产生像素块,使画面显得生硬。通过使用过滤(FILTERING)技术,如双线性过滤纹理,采用读取四个原始像素点值,经过过滤运算,取平均彩色值绘制像素的方法，使纹理之间过渡自然，形象生动。♬

Windows 95 杂谈

广东 蔡旋

不知不觉中,陪伴你我多年的 Windows 95 又到了升级换代的时候了,新的 Windows 98 即将到来（可能你看

到本文时它已经问世），相信大家对 Windows 95 也是非常熟悉，现在就让笔者和大家最后一次聊聊 Windows 95。

（一）各种版本的 Windows 95

中国人的电脑自然少不了中文，但微软真的将中文版做到了最好吗？如果他们努力的话，完全可以将简体中文与繁体中文合并，大家可以自由在两种字体中切换，最大程度兼容 GB 码与 BIG5 码的软件，因为，没有哪个第三方软件会比微软做得更好。如果说为什么有简体中文版和繁体中文版是因为双方有各种不同习惯和其它不同的话，那么简体中文版中进入和切换汉字输入法的按键不是采用大家都知道的 Alt 加功能键，而是使用繁体中文版的习惯 Ctrl 加空格和 Ctrl 加 Shift，尽管在 Windows 下使用 Alt 加功能键可能会有冲突，但可以改 Shift 加功能键嘛，再说 DOS 下是完全可以用熟悉的按键，看来，微软在偷工减料。

非常遗憾，英文版 Windows 95 不支持汉字名的文件和目录，它总是把汉字换成下划线，某些软件就是因此而不能运行，而且配套的磁盘修复软件还认为这些含有汉字的文件和目录有错误，真是天大的冤枉啊。

中文版的 Windows 95 在 DOS 下有个中文系统叫 PDOS95，但为了不至于让这个 PDOS 出现对制表符识别出错，中文版里的 EDIT 就将自已的边框由英文制表符全改为 + 和 |，其实这完全没有必要，PDOS95 虽然对制表符识别做不到最好，但 EDIT 内的边框还是可以认出来的，改过的 EDIT 毕竟有点难看。

（二）Windows 95 安全引导与关机后的秘密

有些读者可能从 BBS 或报刊中得知，在关机后输入 MODE CO80 就会回到 DOS 界面，但这个方法不是每次都成功的。Windows 95 确确实实离不开 DOS，自古以来，最安全的状态是见到 DOS 的提示符，Windows 95 也是如此，它也只不过是用一个不算很漂亮的画面挡了一下，大家不必如此见怪这样的 32 位操作系统。

要想在关机后输入 MODE CO80 成功，就要确保 Windows 95 是由你启动的，即启动时是 DOS 7。Windows 95 是由你输入 WIN 命令才进入的，要是一开机让 Windows 95 自动进入图形界面的话，MODE CO80 多半无效。由此可见，Windows 95 正是遵循这样一个规则：从哪里来的回哪里去。

幸亏 Windows 95 有个安全模式，否则一个不兼容的驱动程序和设备会让你不知所措。Windows 95 在启动时会自动选择安全模式来引导，你知道它是根据什么来决定的吗？

只要你在 Windows 95 目录下制作一个名为 WNBOOTNG.STS 的文件，就 OK 了，真想不到 Windows 95 的聪明也不过如此吧。

（三）Windows 95 下的目录

别看 Windows 95 很庞大、很复杂，只要你细细研究就能轻而易举地揭开它的真面目。注册表对一般人来说太难了点，但目录就简单多了，Windows 95 下的目录比起 Windows 3.1 多了些，知道目录的功能，DOS 好手不用学习也能对 Windows 95 种种功能进行更改。

SYSTEM：Windows 95 重要的目录，存放大量要用到的文件、驱动程序

INF：安装软件用的登记表

COMMAND：给 DOS 使用的外部命令

HELP：帮助文件所在地

SYSBCKUP：系统的备份

CURSORS：光标库

TEMP：垃圾目录，记住要常来这里打扫哦

FONTS：字体目录

MEDIA：存放多媒体文件的地方，一进入 Windows 95 的响声就放在这里

STARTM～1：开始菜单，只要往里 Copy 些东西就能在菜单上反映出来。

DESKTOP：桌面上的捷径和图标

RECENT：开始菜单下的文档菜单的内容

SENDTO：传送目的地，就是按鼠标右键看到的 Send To，你也可往里加。

MSAPPS：微软的应用程序

（四）Windows 95 与光驱

在 Windows 95 里使用光驱是不需要 MSCDEX.EXE 的，甚至连厂家提供给 CONFIG.SYS 使用的驱动程序也不要，比起旧 DOS 倒是简单又省心。旧 DOS 下，你可以自由进入光驱，而不用管里面有没有盘，但现在不同了，Windows 95 的 DOS 窗口在没有盘的情况下会出错，告诉你驱动器还未准备好。看来，Windows 95 对光驱种种问题处理得很好。

并不是这样的，某些情况下，你根本搞不清楚是光驱的问题还是 Windows 95 的问题。Windows 95 的 DOS 窗口下使用 COPY 命令，碰到光盘有读不出来的内容，竟然毫无出错提示，还大言不惭地显示拷贝完成。

如果上次进入光盘某个目录后，在没有退到根目录情况下换盘，当你再用 DIR 看时显示的是找不到目录，但旧 DOS 这里可是会自动帮你退到根目录的哟。唉，搞不懂的 Windows 95。



安徽长凝凝问：

为何 Windows 95 的磁盘碎片整理程序只整理空间而不重排目录，即将子目录移至最前，而将文件排后？我的目录总是乱糟糟的。

北京三鹰答：

Windows 95 的磁盘碎片整理程序不能进行目录排序，不过可以使用第三方软件实现这个功能，例如 Dirsort 2.0、Norton for Windows 95 3.0 等。

北京 JACK 问：

在使用 3DS MAX 1.0、1.1、1.2、2.0 时，在中文 Windows 95 下为什么不能输入数字？例如，建立一个 20×20×10 的长方体时，无法用键盘输入数据。

北京四谷答：

3DS MAX 在中文 Windows 95 下不仅无法输入数字，而且还会出现无法显示某些窗口的错误。不过您将中文 Windows 95 显示器属性中的自定义字体定义为 146%以上就没有问题了。这个问题在英文 Windows 95 下就不会发生，可是这样就无法使用中文了，所以最好使用中文 Windows NT 4.0 以上的版本就什么问题都没了。

上海周轶铭问：

我在用 NORTON 修复一张软盘时，到最后 NOTON 告诉我这张软盘无法修复，需要低级格式化，可是想了半天只想到给硬盘做低格，要如何才能给软盘做低格呢？

北京五代答：

DOS 5.0 以上版本的 FORMAT 在默认情况下并不真正格式化一张软盘，只清空目录区，这样当软盘存在某些错误或坏道时 FORMAT 就没有用处了。所谓对软盘低格就是强制将这张软盘重新真正格式化一遍，使用“FORMAT 盘符：/U”即可。

北京王羽中问：

我的电脑原用丽台 3D S600 DX 的显卡，但现在我想买一块 3DFX Voodoo 卡（中凌 HELIOS 3D）但不知和我原来的显示卡使用起来能否兼容，进行游戏时丽台 3D S600 DX 的 3D 加速功能与 3DFX Voodoo 的 3D 加速功能会不会冲突？能否发挥出 Voodoo 卡的性能？

北京八神答：

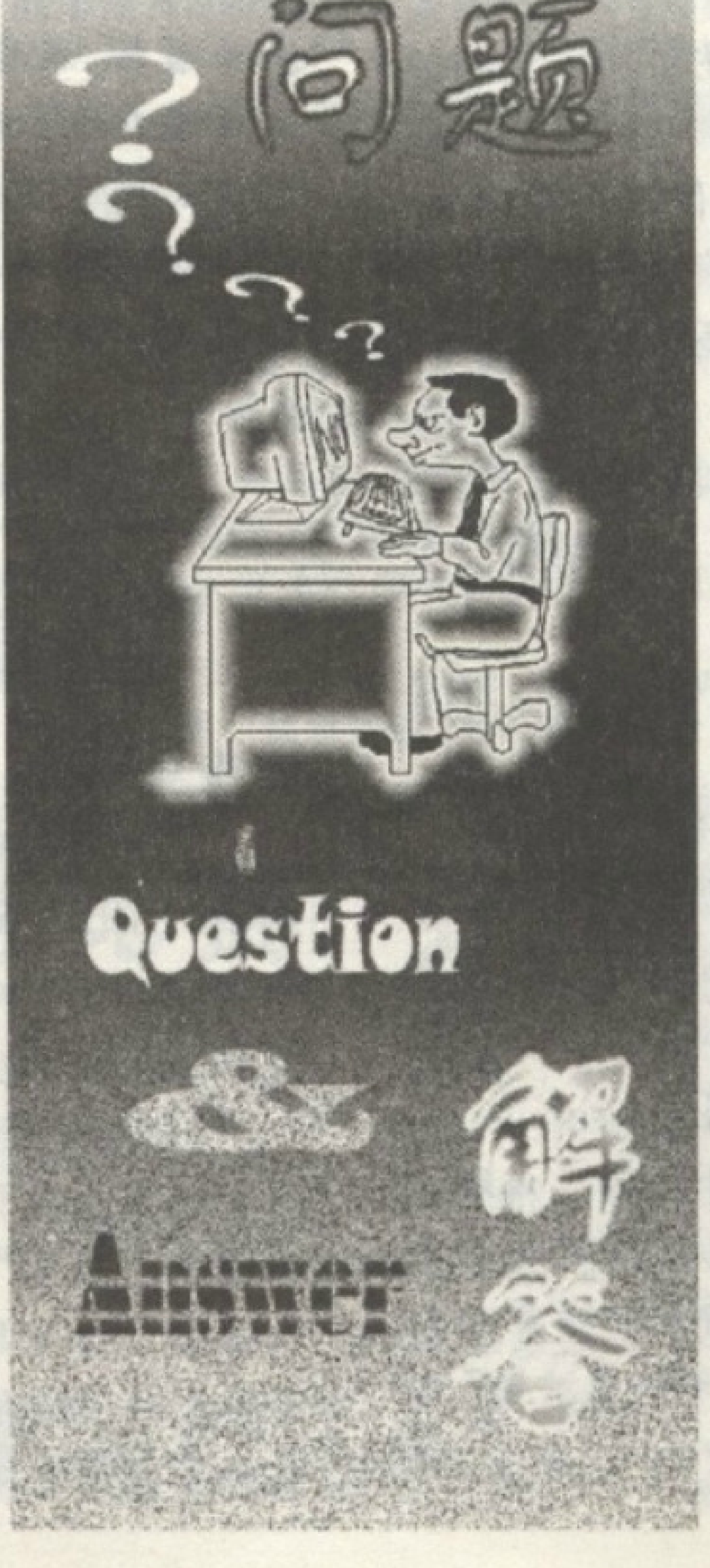
Voodoo 卡并不会和显示卡起冲突，因为它和显示卡是用外部的视频线连接，显示器再连接到 Voodoo 卡上。它单独使用一个扩展槽，而不是作为显示卡的子卡。

淮北胡晓问：

CPU 旁边有个小插槽，主板正常工作 3－4 小时以后，突然死机，重新启动后，不自检内存和其它一切软硬件，须关机后，将小插槽上插头多跳几下，据经销商说是 CYRIX CPU 通常须用此方法激活。有时死机后重新启动，干脆不显示主画面，只显示如下几个大字 SYSTEM LOAD BASIC……用软盘可以启动，但 C 盘与 D 盘与光驱 E 盘均丢失。

北京吹雪答：

CPU 旁边的小插槽一般都是调整 CPU 电压用的，设置不当会死机。所谓“CYRIX CPU 通常须用此方法激活”纯粹是胡说八道，只要将电压设定正确就不需要再动了。看来您的电脑不是 CPU 就是主板有问题。



长沙王可问：

很多 Windows95 下的软件安装后可在鼠标右键菜单中添加程序项，使用时非常方便，能否手动添加（不是添加在 sent to 中）、手动删除呢？（1998 年第三期疑难求解）

广东赖哲答：

这个问题可以通过修改注册表来实现。下面以 MP3 文件和 Winamp 作为例子说明：

1. 打开 Regedit。

2. 在 HKEY-CLASSES-ROOT 下建新主键 .MP3，并将主键 .MP3 的键值改为 Winamp。

3. 在 HKEY-CLASSES-ROOT 下建新主键 Winamp，与主键 .MP3 的键值一致才可关联。

4. 在 Winamp 下建新主键 Shell。

5. 在 Shell 下建新主键 Play，并将主键 Play 的键值改为：播放（&P）。

6. 在 Play 下建新主键 Command，并将主键 Command 的键值改为：C:\ Program Files\ Winamp\ Winamp.exe %1(根

据 winamp 的具体路径来定)。

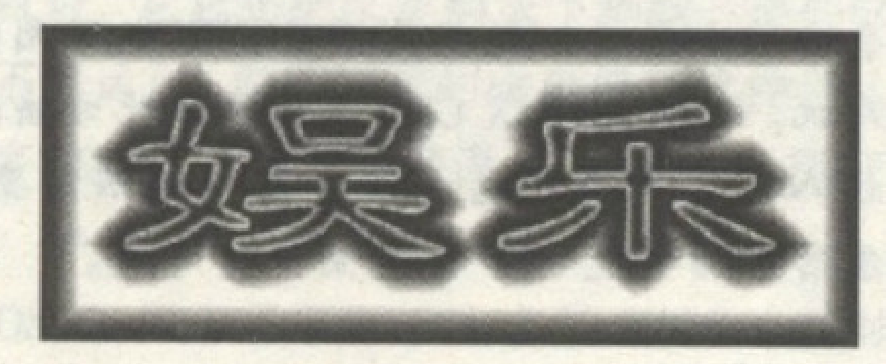
经过上述修改后，在 MP3 文件上按鼠标右键就会发现在菜单项中增加了——播放(P)。

北京斐宇问:

为什么我的 Windows 95 安装 Microsoft Plus! 英文版之后就进行硬盘碎片整理,一但使用,Windows 界面下的所有中文均变成"—"? (1998 年 1 月刊问题解答)

大连曹大治答:

除了李朋回答的只安装桌面布景方案外,这个问题用其它方法也可以解决:在 WINDOWS\SYSTEM 下有一个名为 DSKMAINT.DLL 的文件。当安装了英文 PLUS!后会被取代,造成与中文 Windows 95 的不兼容。用安装 PLUS! 后被改名为 DSKMAINT.W95 的文件覆盖 DSKMAINT.DLL 即可解决。而且使用 Windows 95 OSR2 的用户完全不必担心,OSR2 版不存在这个问题,可以完全安装英文版 PLUS,不过其中的许多选项由于在 OSR2 版中已自带,所以不用安装这些低版本了。



杭州王润、广东艾鲁问:

请问在《魔诫》中:

1. 天使洞前镇子里有一房屋被锁住了，铁丝也打不开,那房子是干什么用的?怎么进去?

2. 我是用朵丽玩这个游戏的，在天使洞中第三层，见到了师妹，刚讲了两句，塌方的巨石滚了过来。躲过巨石后,师妹就不见了,是被压死了吗?还是逃到哪儿去了?

3. 天使洞第四层,有扇门打不开，提示上说，它被三重锁锁着，但这一层中开关有八九个，究竟是哪三个呢?

4. 在镇中，我打破一个木桶发现了两枚银币，那是做什么用的?

5. 在大结局时,主角被传送到一间白色一片的屋。按照指示将两块砂岩板正确放好后发现只出现一块指示板,并没有出现任何道路,不能进入屋的中心。怎样才能继续进行游戏呢?(1998 年第 2 期疑难求解)

浙江林慧芬、郑州李杰、江苏万平答:

1. 这个游戏的许多房间都是无法开启的，必须完成相应剧情后回到该镇才可以进入。有的人物无此相关剧情,则永远无法进入。当你去过鬼屋通过沙漠等地带再次回到镇里时,那扇门便会打开,其中有一名武士,将把你由秘密通道送出镇。

2. 此处作用仅相当于一个机关发动的开关,在该处无法再找到她的。她将在砂岩板一幕中出现。

3. 这扇门是被三个在地图上位置呈三角形的三个拉环(就是那种镶在墙中的东西)所控制的。这是三个多边都有"猜猜要不要按顺序"提示的拉环。顺序是拉下左边一个、再拉上边一个、再拉右边一个。如果按错了顺序,被拉的拉环会在拉下后立即缩回尾位。

4. 在西伯利亚寒窟中有一块写着"表,里"的牌子,牌子左右各有一扇门，对着左边那扇门把银币按成"表",门便会打开。

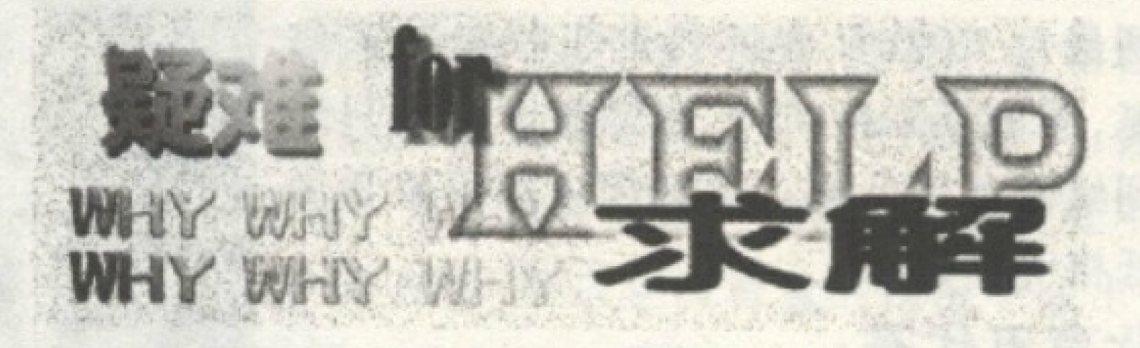
5. 记得提示板的三句话吗?放好日之砂岩板、月之砂岩板后，在第四个方向上使用真实的眼睛——人鱼的赠品吧(即在海边人鱼让你找的那块玉啦)。你会见到你师傅的灵魂，他会让你去寻找秘器。不过这可不是大结局,你的历险才开始呢!

北京读者问:

《美少女梦工场Ⅱ》中到了 14、15 岁时,"女儿"频频出走(几乎每月一次),如何解决这个问题?另贵刊 1997 年 2 月刊封二的红桃三那幅图是游戏中哪个情节,我怎么也找不到?游戏中最好结尾是什么?

北京李朋答:

女儿的感性过高就会出走，不过也跟血型有关。B 型的稍微高点就会出走,O 型的即使很高也很少出走。感性太底并不好，许多事件都需要高感性才能完成，例如血蔷薇、妖精的宴会等。那张是《美少女梦工场Ⅱ——光碟豪华版》的图片，在 DOS 版里是没有的，这个版本的画面变成了 256 色,加入了真人语音。最好(难?)的结局应该是当女王，不过要和王子结婚才能当的长久，不过勇者的结局也很帅。



北京史明问:

我玩 DARK EARTH 遇到了困难。我已经把钥匙拿到手，打开了父亲卧室内的一扇门，找到了父亲的一个 drawing、一个 note。如何找到去 TOMB 的路?

北京成禹、金维林问:

《超时空英雄传说Ⅱ——复仇魔神》中无论如何修炼召唤魔法也只能召唤出地、火、风、水四种精灵，例如在屏幕上显示"习得招唤恶魔",可在招唤系法术中并没有这项。是不是非要借助像天使之笛这样的东西才行?如果是的话哪能找到招唤巨神的东西?清风对其他女主角的好感度如何得知?最后能否和伊娃产生结局?

第三届大众软件奖 系列活动五

参赛作品的要求

1. 参赛作品必须有明确的主题及名称，并附有详细的主题说明。
2. 参赛作品为 html 或 htm 格式，请将作品连同个人基本资料及作品简介压缩至同一目录内并使用相对连接路径，压缩格式一律为 .EXE(自解压文件)，若参赛作品有 URL，请附上 URL 地址。所有来稿如不特别注明，无论录用与否都将不再返还，请备份。
3. 所编主页要求内容健康向上，符合国家有关法令、法规。参赛作品致少包含 5 个 Web Pages，且首页名为 default.htm，压缩后文件不得超过 1MB。
4. 必须使用 3D 字型或 GIF 动画效果。不限制使用 JavaScript 或其它特殊应用程序。
5. 投稿者切勿抄袭、剽窃他人作品，作品版权归原作者所有，主办单位保留对所有参赛作品的编辑、删改、发布和使用权利。
6. 投稿方式：投稿同时请注明使用软件和作者真实姓名、身份证号码、邮编、联系电话及详细通讯地址。
7. 本活动为期三个月，从 1998 年 5 月 11 日起至 1998 年 8 月 1 日终，以邮戳标记为准。获奖作品将放入《大众软件 CD》中。
8. 参赛作品可通过 E－MAIL 或软盘方式寄给我们。递交作品的 E－MAIL 地址：popsoft @ netchina.com.cn；SUBJECT 这一栏请填写：PhotoImpact Contest，正文请填写参赛者的姓名和通讯地址。递交作品的邮政地址：北京和平门邮局 3056 信箱（100051）。
9. 推荐使用本刊光盘中提供过的 Ulead PhotoImpact 4 试用版、WebRazor、COOL 3D、Gif Animator、Smartsaver。



PhotoImpact 电脑影像与网页设计创意大赛之一

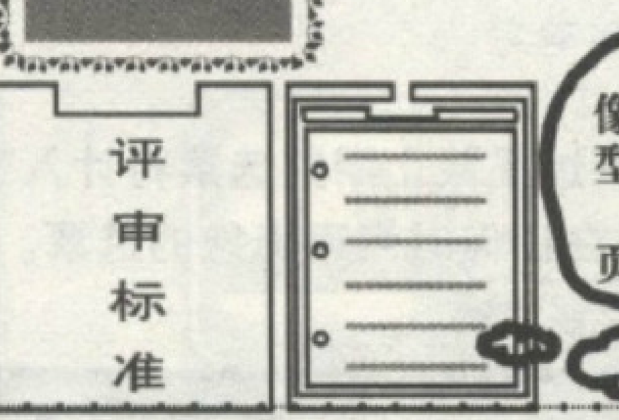


方正卓越网页设计奖

一等奖 1 名：方正现金购物券 5000 元一张和友立的数码视频制作软件“Media Studio Pro 5.02 简体中文版”一套，获奖证书。
二等奖 2 名：方正现金购物券 2000 元一张和友立的专业影像编辑、网页设计软件 Ulead PhotoImpact 4.0 简体中文版一套，获奖证书。
三等奖 3 名：海文汉字手写笔一支和友立的网页影像编辑软件 Ulead Webrazor 一套，获奖证书。
优胜奖 20 名：COOL 3D 一套，获奖证书。
读者参与奖 20 名：《大众软件 CD》一张。

评奖方法
适用于任何单项比赛

(1) 第一阶段为初选：先由评委作初选，名单连同作品一同公布在主办大赛的媒体上。第二阶段由评委评分(80%)及读者网上或信函的方式的票选评分(20%)加权而得，得奖名单于 1998 年 8 月底产生，于 1998 年 9 月 8 日－11 日在北京中国国际展览中心在“98 中国计算机世界展览会”举行颁奖典礼。
(2) 读者参与奖：本次大赛包含的三个单项比赛都将设读者参与奖，所有投中一等奖作品票的读者都有资格参加读者抽奖。



评审标准

将由主办单位组成评委，评分标准将分为创意、影像软件的组合应用（必须使用 3D 字型或 GIF 动画效果），美术设计。

注意事项：此单项比赛的目的是强调网页的影像设计，故影像及图案处理将会是评分的重点。

PhotoImpact 电脑影像与网页设计创意大赛

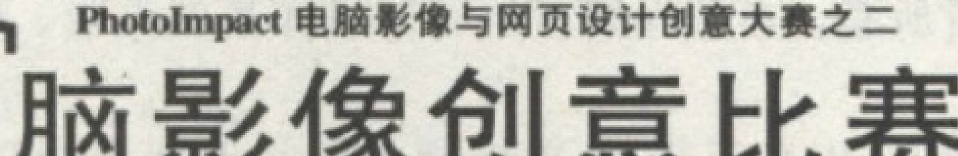
Ulead Systems

主办单位：《大众软件》杂志社　友立资讯股份有限公司(Ulead System，Inc.)
　　　　　《大众摄影》杂志社　《软件世界》杂志社
协办单位：上海中晶电脑有限公司　北大方正电子有限公司计算机系统工程分公司
　　　　　中国惠普有限公司　上海海文(集团)有限公司
宗　　旨：促进电脑影像与网页制作的发展，扩大利用电脑软硬件进行视觉艺术创作的影响，用以推广 Ulead PhotoImpact。
时　　间：1998 年 5 月－1998 年 8 月
内　　容：电脑影像创意比赛、网页设计比赛、“我形我速”贺卡模板设计等三个单项比赛。





PhotoImpact 电脑影像与网页设计创意大赛之二



电脑影像创意比赛

一等奖 1 名：MICROTEK Scanmaker X6 扫描仪 1 台和友立的数码视频制作软件“Media Studio Pro 5.02 简体中文版”一套，获奖证书。
二等奖 2 名：MICROTEK SCANMAKER E3plus 扫描仪 1 台和友立的专业影像编辑、网页设计软件 Ulead PhotoImpact 4.0 简体中文版一套，获奖证书。
三等奖 3 名：MICROTEK SLIMSCAN C3 扫描仪和友立的网页影像编辑软件 Ulead Webrazor 一套，获奖证书。
优胜奖 20 名：COOL 3D 一套，获奖证书。
读者参与奖 20 名：《大众摄影》杂志半年度免费赠阅。

PhotoImpact 电脑影像与网页设计创意大赛之三

“我形我速”贺卡模板设计比赛

一等奖 1 名：HP Deskjet 1120c1 台和友立的数码视频制作软件“Media Studio Pro 5.02 简体中文版”一套，获奖证书。
二等奖 2 名：HP Deskjet 890C 打印机 1 台和友立的专业影像编辑、网页设计软件 Ulead PhotoImpact 4.0 简体中文版一套，获奖证书。
三等奖 3 名：HP Deskjet 670C 打印机 1 台和友立的网页影像编辑软件 Ulead Webrazor 一套，获奖证书。
优胜奖 20 名：COOL 3D 一套，获奖证书。
读者参与奖 20 名：《软件世界》CD 一张。

以上两项比赛具体参加方法请见下期！或上网查询《大众软件》的网址：www.popsoft.com.cn

第三届大众软件系列活动二结果公布

大众软件奖系列活动二已经结束，此次征文活动中涉及的软件种类很多，几乎包罗了所有的软件类型，正表明了越来越多的软件正在被人们广泛的使用和接受，同时也看到了国产软件与国外软件之间的竞争愈演愈烈。中国人当然更愿意用中文软件，玩中文游戏。各奖项得主现已产生，在此张榜公告天下。

一等奖得主是北京的张艳，奖品为价值1050元的方正文友办公系统智能版，另外赠送200元精品软件；

二等奖得主分别是南京的张昇、湖南的石望湘，奖品为价值650元的方正文友办公系统标准版一套，另外赠送200元精品软件；

三等奖得主分别是南京的周陌、长春的郭帅和北京的张林，奖品为价值450元的方正文友办公系统标准版。

鼓励奖一百名，奖品为价值128元的方正文友办公系统普及版。

所有奖品在四月底发送完毕，请注意查收。若您参加了此次征文活动而没有收奖券，可以来信查找；同时也请参加电脑美术比赛而仍未收到奖券的读者来信查找您的奖品或奖券。

本栏目宗旨原是为了联系编者和读者，加强交流。可因本人之原因，没有完成此项工作，实在是该……愧疚之至，愧疚之极。嗨！不谈了，从现在开始新的一页吧！

答　读　者　问

问：不知贵刊是否愿意办一个画廊之类的节目，不仅能够让读者显示自己的绘画才能，又能让大家对电脑游戏有新的热情（玩完后可按游戏中的人物动作绘画），何乐而不为呢？（成都　廖洋）

答：自从“电脑美术作品比赛”之后，本刊创办了一个叫“水晶精品屋”的栏目，在光盘上开辟“动画岛”，喜欢美术，热衷于制作动画的读者可以来逛逛。

问：贵刊总是给游戏评头论足，给游戏打分，不妨搞个专栏让读者对贵刊各期杂志、各个栏目评一评，打个分，指出不足之处，来增加贵刊的水平。（南京　汪洋）

答：感谢汪洋读者对本刊的关心和支持。本刊举办的第三届大众软件奖系列活动中就有一项此类活动，届时请大家勇跃投票评选，我们将根据读者们的意见，改正我们的不足之处。

为方便广大读者购买本刊和进行“TOP TEN”投票，特此公布，本刊每月“TOP TEN”选票截止日期是当月底，欢迎大家踊跃投票，过了截止期的选票将计入下月“TOP TEN”，所以您可以在任何时候寄出您的选票。

征稿启示

《大众软件》配套光盘上的“动画岛”栏目现向各位《大众软件》的热心读者征集电脑动画作品。本栏目宗旨在于开拓动画爱好者的视野，促进交流。

1. 来稿动画作品题材不限，2D或3D的都可以，稿件分辩率为320×200。要求内容积极向上，符合国家有关法令、法规。

2. 投稿者不能抄袭、剽窃他人作品。原作品必须未曾用作商业用途，也不曾在其它媒体上发表过，否则一切后果由作者本人承担。作品版权归原作者所有，本刊保留对所有来稿作品的编辑、删改、出版权利。

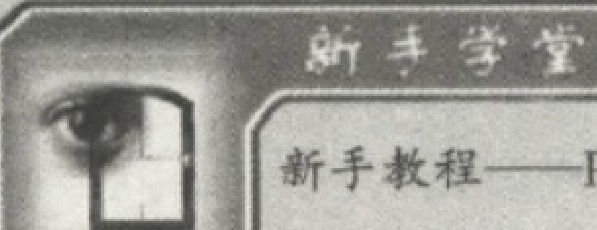
3. 来稿分A、B、C三等：A级稿酬300元；B级稿酬200元；C级稿酬100元。（稿酬皆为暂定）。每季度还将评选一次本季度最佳动画作品奖，奖金500元。每月结稿日期定在25日之前。

4. 投稿方式：磁盘（PC格式）、CDR（PC格式）、MO（PC格式230M或640M标准）。投稿同时请注明作品主题、使用软件和作者真实姓名、身份证号码、邮编、联系电话及详细通讯地址，发表时署名任意。所有来稿如不注明，无论录用与否一概不予退还。

5. 投稿作品请寄：北京市和平门邮局3056信箱《大众软件》编辑部，邮编：100051。



总第11期



新手教程——Paint Shop Pro 巡礼 <上>



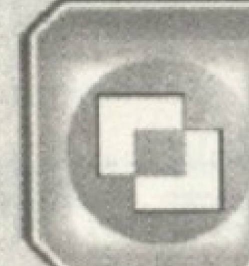
经典大家谈

无主题变奏——你说我说大家说



休闲天地

今世未了缘——泰坦尼克号简介



软件长廊

ULEAD 图形网络工具集
反病毒工具集



电脑美术大奖赛入围作品之四

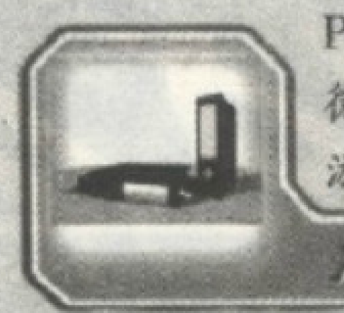
新新视野



惊竦(Sanitarium)
奇异世界:阿比逃亡记

前线地带

让你的主页更精彩
PENTIUM Ⅱ 主板实用谈
微软的光荣与梦想
游戏操纵器杂谈



应用之窗

看攻略——铁甲风暴
逛书屋——断剑Ⅱ
太子传说



攻略指引

✲ ❀ ✲ ❀ ✲ ❀ ✲ ❀ ✲ ❀ ✲ ❀ ✲ ❀ ✲ ❀ ✲ ❀ ✲

以下是软件长廊和前线地带的部分细目:

工具宝库

街机模拟器 Callus 0.30
游戏修改工具 FPE 6.0 Demo beta1
RAV 8.00 升级文件
VRV 20.0a 标准版和病毒防火墙升级文件
AV95 2.01(1998/03/21)升级文件
行天 98 1.1 b128 共享版、升级文件和宏病毒版
AntiViral Toolkit Pro 3.0.118
PC-cillin 3.0 试用版
Check It 5.0 试用版
Norton AntiVirus 4.0 试用版
Norton AntiVirus for Firewalls
Command AntiVirus 4.0(即 F-PROT)
ThunderBYTE Anti-Virus 8.04a
VirusScan 3.1.5
ROBOWORD 追加新词和修正文件
标签设计程序 Label Designer Plus 1.55 和 WinLabel 2.0

驱动程序

SciTech Display Doctor 6.5 Trial

网络纵横

GETRIGHT FOR JAVA 1.0
网络吸血鬼 2.4
持 Windows 3.X、Windows 95 Windows NT 和 OS/2 的图形电子布告栏系统 Online Multimedia Networking Interface

声光色效

图形处理和网页设计软件 PhotoImpact 4.0 试用版
Ulead PhotoImpact Viewer 4.0 试用版
Ulead Gif Animator 2.0 试用版
Ulead WebExtensions for Photoshop 1.04 试用版
Ulead Web.Plugins for Photoshop 1.0 试用版

前线地带

惊竦(Sanitarium)
奇异世界:阿比逃亡记

补丁升级

银翼杀手修改器
起义修改器
雷神之锤Ⅱ附加关卡:给我自由、遁入黑暗

大众软件服务快车

本期广告索引

Human
洪恩软件

科教兴国 从您开始

《随心所欲 说英语》—— 会说英语

开创21世纪英语多媒体教育新纪元

世界最新语言识别技术——本光盘采用全程语音识别，使您在学习过程中得到实时反馈纠正何可能的错误。

请看……

目标—即使只读过初中的人也能流利说讲英语口语；

方法—运用世界最新语音识别技术，采用角色扮演基本功教学，使您迅速掌握英语口的真谛；

水平—内容由北京大学、上海外国语大学、北京外国语大学和北京新东方学校TOFEL、TSE教学部的数十位专家学者花费一年时间编撰。所有句子经美籍专家校验，符合现代美国人口语习惯（为保持全面性，也包含一些场合下的英式说法）。并全部由语言纯正的外教朗读。（权威、高效、生动）

特色—采用最新计算机技术为媒介，融合功能法、情景法、句型法相结合教学方法于一体的多媒体软件。

内容分五大部分：**学习部分**，跟我学、初级、高级、滴水穿石篇；**语音部分**，基础知识、发音关键、语音纠错；**语言习惯**，口头禅、语出惊人；**英语赏析**，电影剪辑、诗歌赏析、演讲台；**字典**（Ref），所有单词配图释文（漫画、图象）。

赠：配套教材，学习耳机、话筒一副

《怎样上清华(1)》——百名清华学子学习经验谈

清华大学62名中华骄子，全面真实地讲述学生自身十载走向人生成功之路的学习经验，是小学、初中、高中学习和生活征程的强劲动力，尤其对学生高考以至成人高、自考等有巨大的指导作用。

（中小学生团体购买特惠、凭介绍信索取样盘）

学习与生活—生活安排、课外书籍和电脑、恋爱和学习的关系、对于看电视问题、电子游戏和武侠小说等。

在高考中发挥—关于摸拟考试、考前的作息安排、高考期间的自我调节、答题时应注意的问题、考题的检查、做题的技巧。

学习方法—勤学与好问、学习窍门、走读学生和住校生、学习兴趣与自信心、高三学习方法概论等。

填报志愿—自我定位与考前咨询、学校选择与专业选择、学校与专业的关系、第一志愿与报考顺序、“考前填报”与“考后填报”等。

成功之路——写给年轻人的建议，学习目的、我的理想、锲而不舍、百折不挠、自强不息、脚踏实地、完善自已、适应社会、点滴箴言等。

关于父母—成功的家教、珍贵的亲情、写给父母的心里话。

大学生活—这里有几十余位清华学子向您讲述大学生活的感受，他们通过不同的视角表述了自己的看法。清华学子同所有大学生一样，都曾经历过从中学生向大学生的过渡。








《开天辟地》增强版

内容博大精深，涵盖当社会流行的大多数软件，包括Dos、Windows、Win95、Word、Excel、Internet、十种中文输入法、百种游戏玩法和密技等。

能让一个从未摸过电脑的人快速入门，能使不懂英文的成人和孩子精通电脑；分为入门篇、应用篇、知识篇，三部分既自成系统，按由浅入深的顺序排列，有利学习渐入佳境；正版用户独自拥有长达206页、350幅学习插图、图文并茂的电脑教材；

《万事无忧》98新版

《万事无忧》为其前篇《开天辟地》的姊妹篇，是电脑水平快速提升。充分利用电脑多媒体技术，采用逼真的动画、真实的声音、精美的图版与精炼的文字，把几十位清华大学教师和学生多年积累的电脑知识集中在一起，由浅入深，不仅能让一个稍微懂一点电脑知识的用户轻松学会电脑的维护知识。内容包括软件安装、硬件安装、常见问题等，还能很快地掌握多媒体及网络知识以及数十种常见的工具软件的使用方法。正版用户独自拥有长达190页、200幅学习插图、图文并茂的电脑教材；

《震撼》震撼的不仅是您、我的心灵

内容极其全面、客观实用的欣赏性多媒体音乐光盘，具有极高的收藏价值。

内容包括七大部分：名人殿堂、名曲荟萃、乐坛漫步、CD圣经、中国音乐、器乐橱窗、音乐年轮。

《股神》炒股成功之路

中国目前较为全面、客观实用的多媒体股市教学光盘，被清华大学经管学院教授评价为“做的非常好的通俗易懂的股票教材”。

内容包括：基础篇、实战篇、词典、基本分析、技术分析、资料篇。

《随心所欲说英语》	双CD	148元
《怎样上清华（1）》	双CD	98元
《开天辟地》增强版	双CD	125元
《万事无忧》98新版	单CD	125元
《股神》 炒股成功之路	单CD	65元
《股神》 炒股成功之路	双CD	125元
《神画》 建筑素材	3 CD	125元
《震撼》 音乐圣经	单CD	65元

Tel: 62634069/70 Fax:62526558/9 E_mail:Human@public.east.cn.net
地址：北京清华大学东门外 邮购地址：北京清华大学邮局84-145信箱 邮编：100084

一年只需 100 元，各种软件随便用！

有了电脑，却苦于软件单一，盗版软件不敢用，正版软件又太贵，怎么办？——**松达软件俱乐部**为您提供良机，成为本俱乐部的贵宾会员，只需每年交纳 100 元的会费，您即可享受以下权力：

●千余种正版流行软件随意免费选用（如需邮寄，需支付 10 元邮费），及时换取各种新游戏，享受优惠价格购买游戏；

●不定期举办各种活动，结识众多玩家，相互切搓技艺，共同提高；

●定期得到最新软件目录，游戏时尚，攻关秘技

●随时得到安装、使用、攻关的指导；

●会员资格有效期为收到汇款后一年，原松达俱乐部会员欲成为贵宾会员，会费享受八折优惠

*怎样才能成为松达俱乐部的贵宾会员？

1. 您只需将 200 元（其中 100 元为会费，100 元为保证金，如您在租借中对软件无损坏，一年后我们将返还保证金）和有效证件的复印件寄入本公司，您将获得会员资格取得会员卡，并为您建立相应的会员档案；

2. 您作为会员要爱护所租借的软件，不得转借、损坏包括包装和说明书等，如有损坏则需酌情赔偿；

3. 每张会员卡每次只能租借松达软件库中的一种软件，还回后方可续租，续租时请附上您的会员卡；

●请将回执填好寄回，要公司即向您提从详细的软件目录。

(复印有效)

回执
姓名______ 性别____ 职业____ 年龄____ 电话____
您喜欢哪一类游戏______ 您对本公司的建议____________
通讯地址： 邮编：

公司名称：北京松达科贸有限责任公司

汇款帐号：801 – 1064 – 66 农行海淀支行

地址：北京松达科贸有限责任公司

北京海淀区海淀街道草场 1 号天府饭店 419 室

湘怡电脑——优仁多媒体教学软件光盘系列

中小学英语综合训练

本系列软件为人民教育出版现行英语教材著作权授权使用、长沙湘怡电脑技术开发公司研制、湖南电子出版社出版。

本系列软件以现行教材（人民教育出版社出版）课文为学习对象，进行音标、字母、单词的学习；进行课文领读、讲解等学习；对重点词汇和句型进行听、说、读、写训练；功能介绍如下：

①音标学习：从音标学习入手，配有讲解、例子及发音口型动画；②字母学习：配有图解、例子及字母发音；③单词学习：单词、例句均配真人语音；配有音标、词性、中文解释、例句译文、同义词、反义词、动词、名词、形容词词型变化；④课文学习：提供人民教育出版社现行九年制义务教材和高中新旧教材的课文学习；提供大量例句，对课文重点、难点举一反三学习；对课文随点随"学说"；在线语音词典；人机对话练习；课文重点句型练习；重点难点词汇强化训练记忆；录音对比校正学生发音；⑤句法学习：对各类标准句型和特殊句型进行讲解；配有大量例句和习题；带试卷生成、查阅、分析等；⑥词法学习：对实词、虚词及构词法进行讲解；配有大量例句和和习题；带试卷生成、查阅、分析等；⑦对话训练：提供略高于课文要求的对话练习训练，采用人与计算机模拟对话的交互式形式进行；⑧听力训练：可对句子和对话材料反复试听；可调整图片或文本提示；可生成试卷、测试；可进行成绩管理、查阅试卷与统计分析。

软件特点：①操作简便：人机对话，中文提示，所有操作一目了然；②运行环境好：在中西文版的 Windows 环境下使用；③实用性能好：具有记忆、校音、领读、测试、分析测试结果等实用功能；④材料组织好：紧跟人民教育出版社现行教材；配备重点学校优秀辅导材料；⑤发音标准：真人朗读；地道美式语音；⑥训练方式独特：采用交互式操作，通过对语音的大量听、说、录音对比分析练习、人机模拟对话练习，训练学生使用英语交游戏 时的速度感、现场感，彻底解决学生的窘迫感；⑦体系结构好：从音标、字母、单词、句子到对话练习、课文学习、听力练习等等，全面提高学生英语表达能力。

英文专题初、中级听力强化训练

在英语听、说、读、写、译五项基本技能训练之中，"听"首当其冲。同时听也是中国学生的一个难点，不仅有助于其它单项技能的训练，同时也为培养学生的英语交际能力奠定一个良好的基础。鉴于此，我公司聘请优秀教师组织编写了英语初级、中级听力训练。其中英语初级听力包括时间、地点、数字、天气、交通、职业、食物、娱乐、习惯九个专题；英语中级听力包括购物、贸易、住宿、体育、自然、旅游、社交、健康、教育、科学十个专题。

英语初、中级听力均具有如下特点：

1. 学生可以根据自己的实际情况以及听力方面的薄弱环节对每个专题进行有选择、有目的地训练；2. 每个专题材料均分为句子和短文（或对话）两部分。材料编选注意增进学生对以英语为母语的人们的生活习惯以及风土人情的了解；3. 所有练习采用选择题方式，注重以下几点功能：听力技巧训练、试卷生成、要点讲解、成绩管理、录音模仿、分析统计；4. 录音材料注意语言真实度，所有语音聘请美籍教师录制，语音纯正。

此软件适应于中小学生、三四级英语考生及其它英语爱好者英语作文入门训练。

英语口头作文之一

本软件旨在训练沉重即兴口头作文能力，通过对大量范文的分析，归纳出口头作文要点，用最简单的语句把事情讲清楚；利用多媒体技术，采用可视化、交互式方法、图文并茂，生动形象地完成口头作文训练。

本软件由专家组织材料，美国专家录音。学生可选择画面学习，根据所选画面情景进行口头描述训练，采用人机对话，口文提示，对每个画面对象进行状态性描述、对象之间关系的描述、整体性描述等训练，学生通过复述录音，留下自己的口头描述、取名存盘，通过回放和电脑教师对比了解到自己的不足之处。家长也可查"阅"学生的口头作文录音，了解到学生的不足之处，从而督促学生对某方面的训练。

此软件适应于中小学生、三四级英语考生入其它英语爱好者英语作文入门训练。

美式英语朗读强化训练

本软件旨在训练学生美式英语的朗读能力。通过对大量美语的字、句分析，结合美式英语教学专家的教学实践经验，归纳出重读、弱读、连读、省略、同化、升调、降调等学生在学习语音时的困 难之处，结合电脑多媒体术，采用可视化和交互式方法，轻松完成教学过程。本软件由国内专家组织材料，美国专家录音；真人朗读，地道美式语音领读，人机对话，中文提示，具有讲解句子范例、校音、领读等实用功能，配有句子的重读、弱读、音的连读、元音的省略、音的同化；句子的升调、降调、降升调及语调群等方面的学习。学生可选择某学习点进行演示学习；可选择某学习点进行反复朗读练习。学生通过语音录音留下朗读语音；通过回放对比电脑教师的语音，了解到自己的不足之处，从而改进自己的朗读技巧。

中小学教学、物理知识点辅导系列

本系列软件从成人自学的角度将小学数学、中学数学、中学物理提练出数十个知识点，根据中小学生各年龄级别特点，用学生所熟悉的、有趣的事例，采用富有动感的多媒体技术，形象、生动地演示各点的抽象原理。对应各知识点均配有大量习题供学生练习，一方面以加深学生对各知识点的理解和记忆，另一方面训练学生高效的解题思想。学生可选择某知识点进行不同层次的演示学习；可选择某知识点进行反复测试练习；可选择多个知识点生成试郑进行综合测试；可查询成绩表；可选择某答卷或某几份答卷按题型、知识点、综合三方面自己进行统计分析；对每个知识点及每种题型均配有解题指导学习。

本系列软件配套有家长检查分析系统。家长通过对学生的答卷进行检查、分析参与学生的学习过程。通过检查、分析学生的答卷，家长可及时掌握学生的学习情况，即使家长对某此原理不了解，也可通过电脑提示的专家意见了解学生的不足之处，从而督促学生对某知识点进行补习。

学生和家长之间的交流自然、友好。学生将自己的学习体会通过语音录音留下口头日记，家长通过查"阅"学生的口头日记和分析学生的答卷了解学生的学习情况，并通过录音留下口头评语，学生可查"阅"家长的口头评语调整学习计划和进度。

此系列光盘软件定价 35 元/张，适合于中小学生数学、物理学习辅导。

运行环境：Windows 3.x 或 Windows 95，采用 256 色模式，自带汉字系统，386、486、586 均可，声卡、麦克风及光驱。

总经销：长沙湘怡电脑技术开发公司

最新推出多媒体教学网管理系统及配套课件

国内总代理：

北京万众合力公司 电话：010－62510108，传真：010－62510133

北京正普公司 电话：010－62636020，传真：010－62621347

代理及经销商：

北京：
连邦及各地分店(62572500)
大恒及各地组织(62625147)
赛乐士及各地分店(63467815)
中教黑马(62510120)
北京方正(62752422)
北京希望(62570094)
鸿达正方(62634785)
天津：
天津 IPC(27216215)
天津正版(27419898)
大港正普欣建华业(25912000)
大港正普天通(25926999)
上海：
上海超想(63291731)
上海农工商(63226198)
重庆：
重庆图腾(68806780)
黑龙江：
哈市瑞利(2541656)
牡丹江世纪(6286581)
哈尔滨北方(6259031)
哈市三恩(4614684)
牡丹江百货(6915553)
吉林省：
长春长白(5666900)
延吉天和(2828830)
吉林云飞(2480639)
大庆金银来(6319892)
大庆正普一方(6340105)
辽宁省：
辽宁华储(3895234)
大连计算机(2802740)
鞍山科瑞(5538213)
朝阳银丰(2836058)
新疆：
新疆图书(2873295)
乌鲁木齐华顺(4831442)
内蒙：
包头理想(5156655 5188)
赤峰正普利民
陕西：
汉中联翔(2251343)
联西辉煌(7899833)
山西：
太原金四达(4040750)
运城未来(2011779)
临汾三晶(2018593)
河北：
石家庄鼎新(7034567)
邯郸联想(3069456)
唐山华岩(2812408)
保定超软(3091018)
秦皇岛科隆(3036163)
石家庄正普育人(6030696)
石家庄正普好学生(7023221)
保定正普浩诚(2033241)
河南：
郑州宏微(6990528)
新乡现代(3056078)
平顶山星康(2923129)
许昌计算机(2331303)
山东：
济南三联(6036020)
烟台松华(6651290)
安徽：
淮南金良(6665586)
合肥华昌(2826110)
福建：
厦门南瓜(2099553)
三明实达(8263005)
福州正普德瑞(7838849)
南平金霞(8838097)
浙江：
杭州美迪(8271301)
慈溪蓝天(3898504)
江苏：
南京新高(3352364)
苏州沧浪(7246529)
镇江海科(5029164)
盐城科技(8363319)
连云港正普海天(5508260)
甘肃：
兰州四达(7550572)
金昌鸿志(8310029)
玉门侨联(3248370)
四川：
南充瑞海(2227226)
江油百强(3220586)
成都京川(5225966)
湖北：
武汉智达(7648435)
荆州前卫(8452315)
宜昌成联(6737595)
湖南：
长沙威斯特(4115054)
长沙时运(4123024)
长沙丰收(4111144)
吉首天顺(8235636)
长沙科海(4145417)
汨罗天时利(5235679)
江西：
南昌希望(6234341)
赣州科力(8229498)
贵州：
贵州金山(5827765)
凯里东飞(8228313)
贵阳正普大众(5816675)
昆明威豪(5144846)
云南：
大理正普泰华(2188218)
昆明黑马(5154795)
昆明正普中振(5169598)
广东：
广州南软(84204166)
广东金碟(87582576)
广西：
桂林四维(282825)
柳州教育社(2828944)
南宁正普实凯(2617729)
南宁正普星火(2839442)
宁厦：
银川浪潮(6013955)
海南：
海南佳誉

诚征全国各地代理商■经销商！

邮购：用户邮购光盘，免邮资，款到当天发货。

单位：长沙湘怡电脑技术开发公司 帐号：710026514727 开户行：建行湖南铁道专业分行营业部

联系人：汪小姐 电话：(0731)4124806 (F/T) 4130830

500家正普软件分销商，有你吗？

截止98年3月底，正普软件分销商已经超过了500家，正普软件销售组织这一大家庭人丁更加兴旺，这一事实有着很深的寓意。首先，表明了正普软件销售组织的实力更加强大，其在软件行业的地位更加稳固；其次，表明了正普软件销售组织与厂商的关系更加牢固，其在价格与服务方面将会得到更多的支持；第三，强大的正普软件销售组织是每一个成员的依托，正普公司的承诺有了更加牢靠的保障。

一滴水只有溶入大海才会永不干涸。请您也加入正普软件销售组织。在这一组织内，您将享受到市场最低价，您可以在进货后三个月(游戏为两个月)内将滞销产品换为畅销产品或新产品。400万库存可以保证款到当天发货，在这一组织内，您可以与大家共享正普品牌，共享正普服务，共享正普资源。销售业绩良好的分销商，还可以申请设立**正普软件专卖店**，以得到正普公司更大的支持，正普公司将追求其一贯的宗旨"服务最好，品种最全，价格最低"，解除分销商的全部后顾之忧。

继续欢迎实力强大的软件经销商加盟成立**正普软件专卖店**，专卖店将会得到正普公司强大的广告支持，并可参加正普策划的大众媒体广告计划。

各地正普软件专卖店：

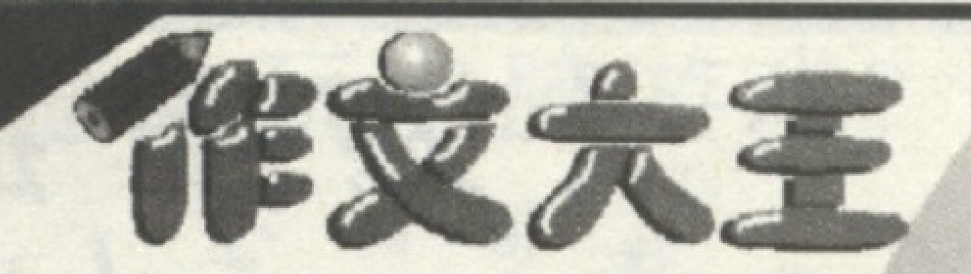
南宁正普实凯软件专卖店	2617729	张卫
南宁正普星火软件专卖店	2839442	陈立华
贵阳正普大众软件专卖店	5816675	包建
连云港正普海天软件专卖店	5508260	王海东
石家庄正普育人软件专卖店	6030696	史雪迎
石家庄正普好学生软件专卖店	7023221	苑向潮
福州正普德瑞软件专卖店	7838849	卓峰
大港正普欣建华业软件专卖店	25912000	尹戈午
大港正普天通软件专卖店	25926999	胡克为
保定正普浩诚软件专卖店	2033241	钟孟华
大庆正普一方软件专卖店	6340105	娄立峰
大理正普泰华软件专卖店	2188218	余宏斌
赤峰正普利民软件专卖店		罗利民
昆明正普中振软件专卖店	5169598	肖枫
昆明正普微豪软件专卖店	5144846	罗永平



北京正普电子技术公司
正普光盘销售组织总部

电　话：(010)62610034，62523905，62621347，62636020，1381010828
传　真：(010)62621347，62636020
寻　呼：62025566－19987
E－mail：zipdisc@public.bta.net.cn
地　址：北京海淀中关村南路4号华中大厦417室　邮　编：100080

加把油！你也可以成为





本光盘以引导学生欢欢喜喜学作文为主要特色，设计了"作文基本功"、"写人"、"记事"、"写景"、"状物"、"看图作文"、"应用文"、"考场竞赛"共八个教学单元，以及七十二篇范文和数十万字的作文描写词典。配合教学内容设计了六百多幅插图和动画，全程配有语音讲解。

我们请活跃在作文教学讲坛上称为"会教作文的大工"的著名特级教师编写教案，主编刘中和初列为当代中国小学作文教学风格的代表人物之一。

礼品装 ¥128
(含八本书)

儿童的天性是爱作文的，让我们发现这种爱，发展这种爱……！

为了创造条件，让孩子体验一次成功的欢乐，我公司与湖北省教育出版社联合主办

加把油！你也可以成为"作文大王"的活动

购买了"作文大王"的用户，将得到一张活动报名表，请详细填写后，连同最得意的一篇作文及写作心得寄往我公司，我们将聘请特级教师进行评选。评选出的优秀作文将入选我公司推出的"作文大王"续集光盘，并在湖北教育出版社的作文书籍上发表。

作文要求 从自己熟悉的事、人写起，说真话表真情。作文题目不限。也希望老师向我们推荐优秀的课堂作文。

湖北教育出版社出版　电话：(027)5830975
武汉启明星新技术有限公司电话：(027)7649351 武汉洪山区武珞路 376 号蒙莎大厦 310 邮编：430070

国家级 INTERNET 证书培训考试

中华人民共和国劳动部职业技能鉴定中心主办

中央人民广播电台开辟专栏节目

《国家级 INTERNET 证书培训考试指南》栏目
播出频率：中波 630 千赫、720 千赫、855 千赫
播出时间：每周日 8:00－9:00

中华人民共和国劳动部职业技能鉴定中心(OSTA)举办的《国家计算机资格证书培训考试》所颁发的**《全国计算机信息高新技术考试合格证书》全国通用，求职国家承认。该证书作为计算机和相应职业的上岗证及其他领域就业和评聘时的能力证明。**天津大学&天津市福克斯培训中心将继续在全国范围内举办国家计算机资格证书培训考试函授班，本函授班由国家职业技能鉴定中心计算机考试试题制定专家主持，并提供国家考试试题库。

函授班招生
(第十四期)

预计 2000 年 100 万人 通过国家考试

◈INTERNET 网络操作员班(班级编号 NO1)

1. **本班特点**：用**《全真模拟上网系统》**教学，学员只需一台电脑，无需 Modem，无需电话，无需入网，无需支付网费和话费就可获得和真入网相同的学习效果。
2. **教材内容**：①书面教材：《培训教程》《习题集及答案》《试题汇编》《INTERNET 鉴定标准》各一册。②软件类(磁盘版)：《全真模拟上网系统》(Windows 版)、《教学影片》《全中文导航系统和资源地址大全》各一套。
3. **收费标准**：个人学员 280 元／人；单位学员 340 元／人(含函授全部费用)

◈INTERNET 网络管理师班(班级编号 NO2)

1. **特点**：轻轻松松制作主页，轰轰烈烈开创事业。全中文在线模拟，直观清淅的图示，紧扣国家考试大纲，方便快捷的学习佳径。
2. **教材内容**：①书面教材：《培训教程》、《习题集及答案》、《试题汇编》、《INTERNET 鉴定标准》各一册，结业试卷一张。②软件类：《主页浏览制作工具》、《教学影片》、《全真模拟考场》各一套。
3. **收费标准**：个人学员：300 元／人；单位学员：360 元／人。(含函授全部费用)

统一考试方法：**测验与证书**：开卷结业测验，合格者颁发**《天津大学结业证书》**和**美国兰德施奎普《INTERNET 操作员／管理师证书》**并有资格报名参加国家级 INTERNET 证书培训考试。

《国家级 INTERNET 证书培训考试》办法：在**全国 111 家国家 INTERNET 考试站**举行，具体事宜由我中心在发函授结业证时另行通知。

统一报名时间：即日起到 98 年 6 月 15 日止。本期学习时间：6 月 16 日－9 月 15 日。

统一汇款地址【请注明所报班级编号】：
天津市和平区 212 信箱(班级编号—) 骆蕃 收 邮编：300020
北京 541 信箱电脑百花园节目组收 邮编：100031 电话：(010)66172862
办公地址：天津市鞍山西道凤荷园 18号宝琪大厦 3008－3015 室 邮编：300193
联系电话：(022)27486298 (022)27414165 联系人：刘美玲

面向全国新闻媒体 诚寻函授合作伙伴

联系人：姚佳 联系电话：(022)27373616 27486298 E－mail: zgy@public.tpt.tj.cn

开辟专栏节目《国家级 INTERNET 证书培训考试指南》

天津电台	调频 106.8 兆赫	周四、六 20:00－20:15	南京电台	调频 104.3 兆赫	周日 19:00－19:20
青海电台	中波 1143 千赫	周三、六 12:50－13:00	辽宁电台	调频 97.5 兆赫	周三 19:00－20:00
张家口电台	调频 98.6 兆赫	周一、四 10:30－11:30	乌鲁木齐电台	调频 97.4 兆赫	周六、日 10:00－11:30

电脑杂志《网上掘金》…《电脑爱好者》、《大众软件》、《电脑报》、《中国青年报》、《中国计算机报》……

诚征全国面授培训考试站

◎全国 INTERNET 培训考试服务中心
联系人：冯玉文 电话：(022)27373616 27414165 E－mail: zgy@public.tpt.tj.cn
◆全国考试站所在省市：北京、天津、上海、重庆、黑龙江、吉林、辽宁、山东、江苏、浙江、安徽、福建、广东、海南、内蒙古、河北、河南、陕西、山西、湖南、湖北、四川、贵州、广西、云南、甘肃、新疆、宁夏等 28 省 111 家

大规模征集新用户!

北京东正计算机开发公司软件服务部专门销售各类电脑软件。如果你想买到**价格特别便宜;种类特别丰富**的软件,就请马上填写下表(复制有效),沿虚线剪下并附一元邮资寄来,你将收到一本内容丰富的软件目录和特价优惠券,凭券购买软件可获更多优惠。欢迎加入我们的用户行列!游戏多多,惊喜多多!

您的姓名:________ 年龄:________ 性别:________ 学历:____ 电话:________

通信地址:________________ 邮编:________

请将上表寄往:北京亚运村邮局 9799 信箱 147 分箱东正公司 王会谈 收 邮编:100101

电话:(010)65758736 BP:66707777 呼 51992 E-mail:newtotem@public.east.cn.net

广告咨询卡

我在贵刊____年第____期的 □彩色 □黑白 □版花设计广告中看到________公司(厂家)________产品(技术信息),希望: □购买 □索取资料 □询问价格 □参加培训

读者姓名:________ 年龄:________ 职务: 从事工作:________

工作单位:________________

通信地址:________________ 邮编:________

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏	最想看的攻略
		1.	
性别	游戏龄	2.	选票规则
		3.	★请您将最喜爱的游戏放在首位;
榜评:□有□无		4.	★所选游戏必须为已发行的PC GAME; ★所选游戏不可超过5款,可少选;
邮编:		5.	★所选游戏若为英文版,请注明英文; ★填好后,贴在信封背面,复制有效。
地址:			晶合实验室

●请将选票寄到:北京和平门邮局 3056 信箱 大众软件杂志社收 邮编:100051
如有榜评,请在榜评末尾写清通信地址。

天罗地网 CD-ROM

不可错过的上网经典 全新上市!

◆ 精彩的多媒体教育光盘

实用性及艺术性俱佳的多媒体教育光盘，直观生动、细致入微，助您在最短的时间内掌握上网的必要知识及技巧，从容遨游网上奇境

◆ 全新浏览器及上网工具软件

原装全新浏览器 Netscape Communicator 4.0.5

互联网专用多文种平台 RichWin97 for Internet

◆ 《网络特快 - Internet 实用上网指南》

160页全彩色上网指南，印制精美、图文并茂，内容翔实，深入浅出，与《天罗地网》套装发售，与光盘互为补充，相得益彰，使您在网际旅行中畅通无阻

◆ 心动抽奖券

由贺氏、四通利方、电子艺界、联通实华开网络咖啡屋提供的诱人奖品，机会多多，令人心动



各 软 件 连 锁 店 有 售

北京光年科技有限公司出品 清华大学出版社出版 咨询电话: 010-68284740

天罗地网我拥有 网上逍遥自在游

你怎么玩电脑游戏?

用KL全能游戏手柄

● 键盘游戏也能用手柄操作，绝活！游戏通关易如反掌，玩电脑游戏象玩游戏机一样简单爽快。

● 你想俩人对打么？这下解决了！本手柄与电脑并口相连，可单独使用，亦可在声卡上配接其他手柄，不需分把器，不损失任何按键功能(最高8键键全能使用)，双手柄配合天衣无缝。

● 哇，笔记本电脑也能接游戏手柄了，随时随地过玩瘾。

● 可以编程，模拟键盘序列，不愁发不出"必杀技"，甚至可仿真键盘上存盘、取盘的操作(可定义转换钮，组合多达48种)，完完全全体会游戏高手的境界！

● 全中文自动编辑设置，简单便利，支持任意机型，全兼容 DOS、Windows、Win 95 等各种操作系统。

手柄套件内含：高级游戏手柄、专业转接头、驱动软件，全中文说明书，(附赠)全新仿真游戏软盘、游戏工具大全软盘。

全套售价：*96* 元(含邮费)

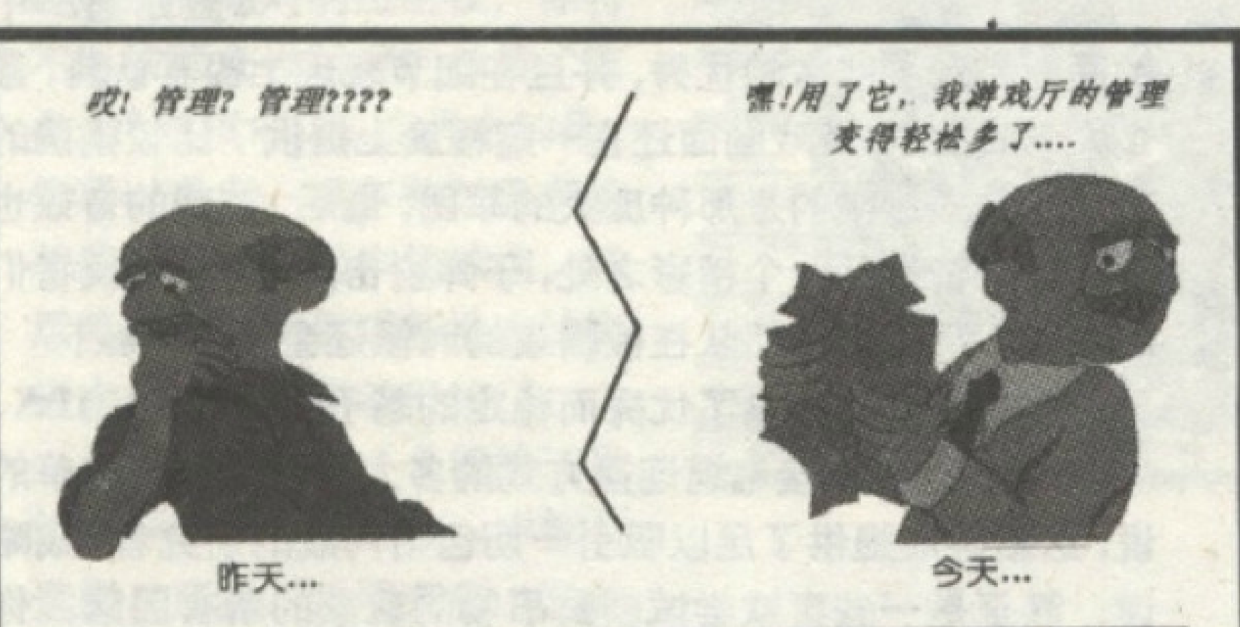
邮购地址：北京海淀区白石桥路40号开源写字楼 北京凯洛电脑技术公司

邮　　编：100081

咨询电话：62189138，62187438

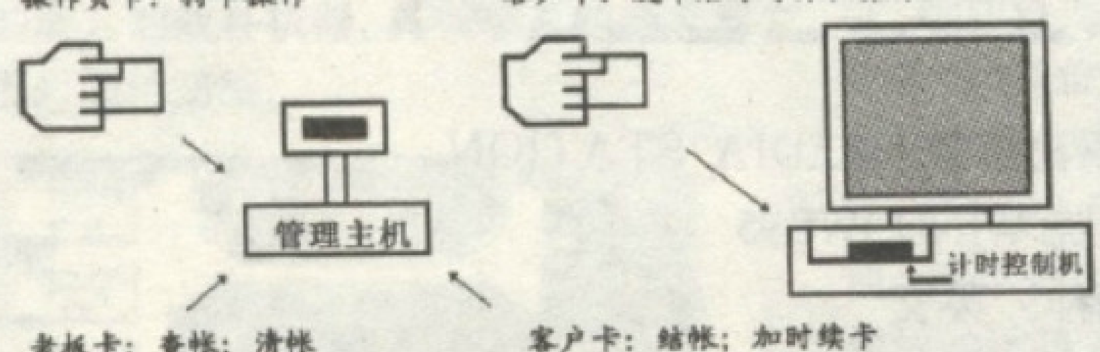
连邦、赛乐氏各地连锁店有售

诚征地区经销商，欢迎垂询！



IC卡电脑上机计时、计费系统

任凭风吹雨打，它始终滴水不漏







专业IC卡设备制造商

北京盟马科技发展有限公司

地址：北京清华大学

电话：010-62642317；62770427

e-mail:mammoth@public.east.cn.net



雷石光盘



九八足球风暴

——法国世界杯前瞻



雷石音乐圣经

多媒体音乐百科全书
详尽介绍500首辉煌名曲、
400余张发烧天碟
300多分钟的精彩音乐片
断，210位音乐大师神韵

咨询电话：010-6217.9952

E-mail : thunder @ public3.bta.net.cn



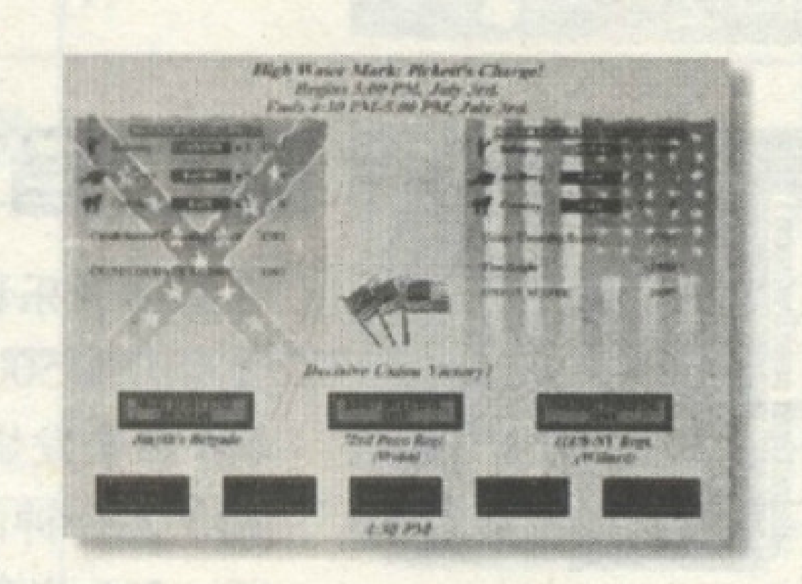
席德梅尔的盖兹堡战役

制作公司: Firaxis Games
系统: WINDOWS95
语种: 英文
类型: 战略

《席德梅尔的盖兹堡战役》可能是游戏界的新军FIRAXIS GAMES的面世之作，但是它却继承了梅尔系列全部的光芒和吸引力，这款令人难忘的即时战略游戏将1863年7月在宾西法尼亚州的盖兹堡发生的为时三天的内战变成了娱乐。

选择战役中的任何一方，你将会进入一个单人的场景和一份关于整个战役的作战说明。战役将动态地根据你进行游戏的过程由七个场景构成，例如，你可以试一试来改写历史，在七月一日夺取盖兹堡南部的高地，你还能虚构一场发生在CULP's山上的夜袭，总而言之，游戏包括25个重新设计的场景，随机产生的地图将带给你几乎无穷无尽的乐趣，另一个令游戏充满乐趣的设计是在事实上将不会有两场战役以同样的方式发展，所有的场景将同时适用于单人游戏和多人游戏，但是，美中不足的是游戏不带地图编辑器 ==:-(。

在游戏的一开始，你就会被《盖兹堡》雅致的画面和充满异国情调的美术风格所吸引，每个任务开始前生动活泼的简报极佳地烘托了游戏的气氛，当你进入游戏后，你将会得到足够多的提示信息，包括一个战争目的的纲要，你最优秀的部队及援军的信息，在许多场景中，你将会指挥一小队步兵旅（每个由3-5个团的部队组成）再加上最少一个炮兵连的火力支援。



在场景开始的时候，你将要以最快的速度确定你的处境，并且及时地下达各项命令改变你部队的部署，游戏的缺省设置通常情况下并不是最有效的。闹钟在不停地响，令人心神不安，但是，游戏简洁的界面使得下达各项命令非常的简单，要移动一个部队，你只要点击它并将其拖至目的地即可，你可以用这种方法非常方便的移动整个军队，虽然这个过程并不象你的直觉那样：你必须选中军队的司令官，再将其拖至目的地，然后选择一个队形让整个部队到达哪个地点。

每个单位的移动和攻击效果受众多因素的影响，包括它的队形，经验值，士气，位置等等。例如，有友军的一方的攻击效果必定比被夹击的一方要好得多，同样的，若是一队炮兵控制了一处山头的话，那么它的攻击力将是很可怕的并很有可能让敌人因为混乱而撤退。

每个场景大概持续30分钟，但是电脑常常会在某一方离达成目标还很远时为你加一些时间，换句话说，你占领了目标并不代表你已经胜利了，而当你完全控制住了目标以后才会得到最终的胜利。

就象在真实的战斗中一样，高地往往是胜利的关键，你将会毫不费力地在精美绝伦的地图上找到它们，但要占领它们却是另外一回事了，因为敌人的AI是异常强大的，幸运的是，电脑AI的风格和效力是完全可调节的，想找对手？那你就试试游戏中四个难度等级中最难的一级----“好斗并有侵略性的，迂回的吧！



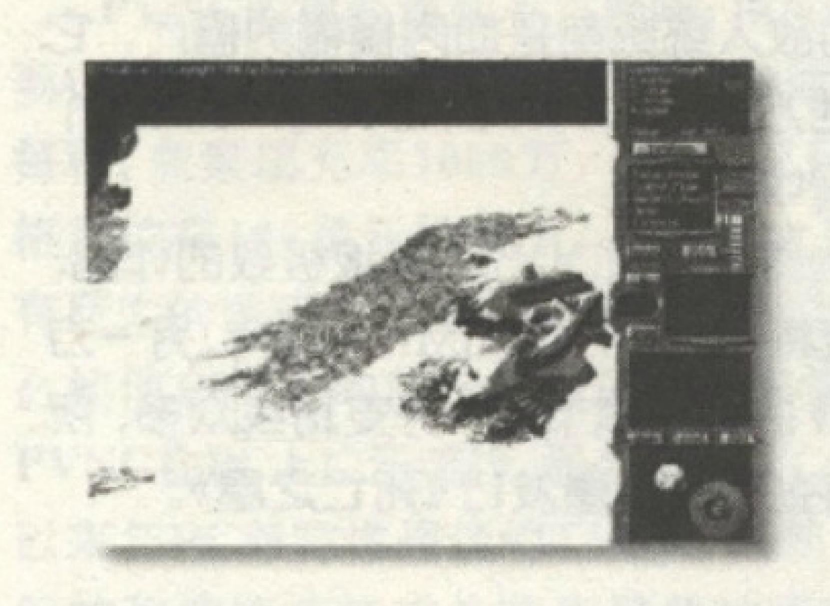
《盖兹堡》中的画面和动画非常的优秀，并且在细节表现上极其认真，最令人感叹的是，游戏画面还在一定程度上提供了比较精确的刻度比例——指的是那种庞大的军团，最后，游戏的音效也是令人兴奋的又一个精彩之处，子弹射击的声音，造反者们的喧闹，甚至你的部队在被围攻的时候还会大声叫喊！

这款游戏还提供了优秀而稳定的基于TCP/IP、IPX、MODEM以及直接电缆连接方式的多人游戏功能，简单的说，这款游戏提供了足以吸引一切包括内战的研究者、战略迷、甚至是一些喜欢尝试新鲜事物的玩家的所有因素。你呢？

终极战略

制作公司: MEDIA STATION
系统: WINDOWS95
语种: 英文
类型: 即时战略

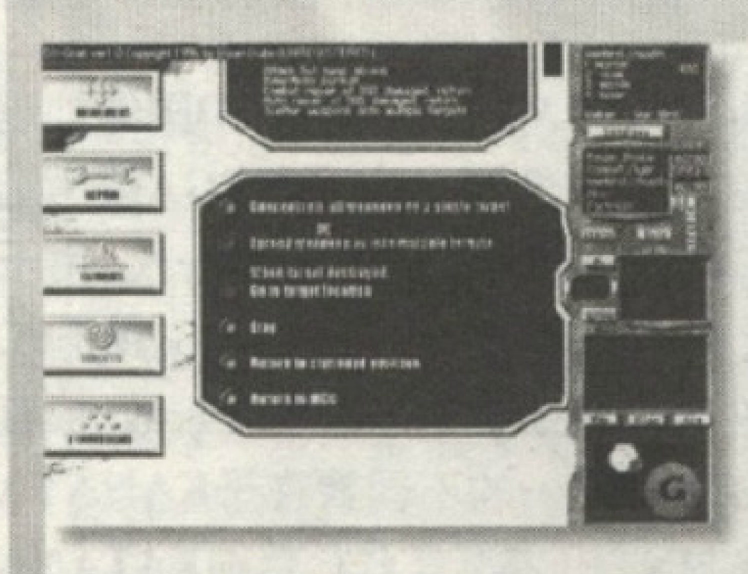
即时战略游戏的制作者们肩上的担子越来越重了，不单单是因为他们必须制作出一个高水准、具有高度可玩价值的游戏，还在于他们要让广大玩家们觉得它们的产品并不是《命令与征服》和《魔兽争霸》系列的模仿品，而是跃然它们之外的一个优秀产品。



MEDIA STATION的《终极战略》就是这样一个完美的例子，很显然，这个游戏欠了《命令与征服》的债——游戏的故事线围绕着一个与《命令与征服》颇为相似的情节展开：在一个遥远的星球CALIBRIA上只剩下一种资源COOLAR CRYSTALS，为了这种资源，两个派别兵戎相向。这显然是个大大的错误，是的，COOLAR看起来和TIBERRIUM是那么地相象。但是，如果你一旦不再注意这些类似之处后，你将会发现，从更多的角度来说《终极战略》有着极其丰富的而且绝对属于它自己的特征。

《终极战略》中最独特的一点就是，在每一场战斗中你对每个单位的建造拥有绝对的控制权，你将不再被预先设定好的单位“花名册”所限制，取而代之的是，你可以造出一辆车并对现有的单位进行一些基本的改造，然后等待你的便是艰苦地在绘图板中创造属于你的奇迹了。

不管是设计一个新的还是修改一个现有的车辆，你都有选择其底盘、武器装备、防护类型、行进风格、是否隐形和敌人检测设备等的能力，其结果就是你能制造出具有高度针对性的战斗单位，例如拥有不可思议的强大火力和厚实装甲（但不能隐形）的庞大的战斗机器，具有非凡的搜索能力而且还能防空。



使用这些武器和防御系统的前提是你必须有“能量接替站”，这是你在设计具有护甲的车辆时必须考虑的一点，如果你没有这个系统或者是系统受到突然攻击的话，你所有车辆的护甲能力将会消失，所以你的防御措施将会是你战术中需要注意的一点。

在这种设计单位的过程中你所拥有的自由程度足以让任何即时战略迷流口水，而且你拥有的控制范围还不止于此，《终极战略》提供了一大堆的AI选项来定义每个单位如何移动、战斗。在预览版本中提供了20个AI选项包括移动、战斗、追击、瞄准、修理、编队和快速攻击（在一个敌人被消灭之后）。

使事情变得更有趣的是叫做“专业单位”的选项，例如矿工、清道夫，修理车等，矿工能发现矿井的入口并从中开采矿物，作为制造新单位的原料，金属几乎和COOLAR一样重要，因此矿工也就显得不可缺少，矿工这一概念的引入无疑也是本游戏的一个独特之处。清道夫能收集车辆的残骸并用于再建造，而修理车则能迅速地开到战场中去修理那些损坏的车辆。

在拥有控制如此多的潜在单位种类的能力之后，如何有效地配置资源将是你制胜的关键，幸运的是，有种叫做“战斗编队”的功能允许你将相似的单位编入同一组中，使得你只用很少的鼠标操作就能轻易地配置你的军事力量。

想试试另一种独特的感觉？OK，使用“POD病毒”怎么样？就象电脑病毒一样地渗透敌人的部队，一旦POD感染了敌人的一个单位，比方感染了一个矿工，那么当他回去的时候，将会使敌人的基地的地形暴露无遗，如果被感染的敌方单位是具有攻击性的话，你就可以很轻松地接管它的控制权，然后就给敌人的基地一个惊喜吧！如果只是一个矿工或者是清道夫的话，那就用你离其最近的部队将他超度吧！

《终极战略》拥有大多数即时战略游戏所具有的多人游戏功能—MODEM，LAN，INTERNET都将在计划之中—但是MEDIA STATION说除非他们公开发表声明，否则将不透露任何细节问题。但无论如何，玩家肯定能通过网络享受游戏的乐趣，游戏支持4人联线。

对系统需求有疑问吗？不用太担心：虽然现在下结论还早，但是MEDIA STATION说按他们计划《终极战略》将运行在90MHZ奔腾，16MB内存再加上一块视频加速卡的配置机型上。

没有任何强有力的证据表明《终极战略》将会实现其所有的承诺，但MEDIA STATION保证在接下来的几个月里将会陆续交付一些关于游戏的平衡设定、电脑AI、技术水平、新的地形、增强的武器及兵种，爆炸效果、过场动画等等的细节，尽管如此，这个演示版仍然已经足够证明《终极战略》将会开辟即时战略游戏的另一片天空，并且其接下来几个月的发展也是值得关注的。



移植频道

春光和煦的4月，世上的一切都变得懒洋洋的——游戏这个圈子也不例外，在世人瞩目的E3大展到来之前，再没有谁喜欢快言快语，不过好在炸弹的导火索已经燃到了尽头……此刻的平淡无疑是最后的休闲，就让我们一起享受这份漫不经心吧，等待着那个眼花缭乱的五月到来！

正点新闻

1、CAPCOM推出《街霸ZERO2》

就在《街霸ZERO》被骂得狗血淋头的时候，CAPCOM于近日又推出了《街霸ZERO2》。

与一代相比，《街霸ZERO2》的移植要成功得多。虽然先前许诺的640X480的细腻图像没有实现，但作为格斗游戏的根本——格斗感觉却被很好地移植下来：轻灵流畅的出拳、简洁爽快的必杀，都令人倍感亲切。

《街霸ZERO2》PC版的水准多少让PC用户增添了一些信心：照这个趋势发展下去，《生物危机2》的移植将在不久之后成为可能。

2、《世嘉足球98》推出D3D补丁文件

《世嘉足球98》的移植曾经在《FIFA'98》推出之前引起了不大不小的轰动，它是PC上第一个引入盘带概念的同类游戏。就向FIFA'98一样，你可以在比赛中作出各种晃动、重心转移的假动作，先进的动态捕捉技术让场上的每个球员都变得活灵活现。游戏在射门的算法上也颇有独到之处，真实感甚至在FIFA'98之上。

但由于SEGA在编程方面的局限，《世嘉足球98》在图像质量和游戏速度方面相比FIFA'98都处于劣势，因此，SEGA方面已于近日推出了《世嘉足球98》的D3D补丁文件，它可以支持VOODOO、Riva128在内的多种3D加速芯片，使游戏在画质和速度方面都有很大提高。

3、《死亡之屋》即将移植PC

继光枪射击名作《VR COP》系列移植PC之后，SEGA的另一款经典射击名作《死亡之屋》也将登陆PC。

《死亡之屋》是街机上唯一可以和《VR COP 2》分庭抗礼的枪标射击游戏。它与《VR COP 2》的风格却又截然不同，它要带给玩者的是一种心惊肉跳的感觉——玩家将扮演一位深入死亡之屋，营救一位研究员小姐的特工人员。沿路上的敌人统统都是血肉模糊的僵尸，它们随时可能从任何地方窜出来向你发起袭击，你的整个神经都要在游戏过程中绷紧！

由于《死亡之屋》是发挥MODEL2基板极致的作品，因而可以肯定，PC版将会提供D3D和MMX支持。另一方面，由于《死亡之屋》的故事情节长，分支路线众多，所以SEGA可能将以两张碟的容量发行《死亡之屋》。

4、终极移植－CALLUS推出030版

CALLUS的出现让很多人开始怀疑CAPCOM炒冷饭的意义，特别是在近日推出030版之后，大家更是对它的卓越性能赞叹不已。

CALLUS030版的最大特点就是可以提供与街机相同的分辨率：384X257或者384X224，玩家可以和在游戏厅一样，体会全屏游戏的乐趣，真实感大大增强。当然CALLUS也支持各种传统的PC标准分辨率。

新加入被支持行列的游戏有很多，其中最著名的就应该算红透国内街机厅的《三国II－赤壁之战》。相信直到今天还有很多玩家在梦想有朝一日CAPCOM会把它移植到PC，那么现在不必再等了！其实即便真的用DIRECTDRAW把《三国II－赤壁之战》移植了，实际效果也未必及得上CALLUS的这个ROM文件。

由于容量的局限，CALLUS在近期之内恐怕还不能染指CAPCOM后期的大作，但对于MAC68000芯片时代的街机游戏，它无疑提供了近乎完美的终极移植效果！

热点追踪

世嘉下一代128位主机“KATANA”亮相在即

随着E3大展的临近，世嘉已经开始对其下一代128位主机“KATANA”作预热宣传，新主机的机能成为人们观注的焦点。

“等等！”现在一定有人要问：“一款纯TVGAME机的消息怎么会出现在移植频道中？”答案就是上面提到的问题－“KATANA”奇特的机能使它与PC之间建立起一种前所未有的亲密关系。

……

SEGA与3DFX之间因为“KATANA”选择3D图像处理芯片的问题所引发的官司至今悬而未决，而SEGA最后选定的合作伙伴——NEC已于近日公布了其下一代，用于PC和KATANA的新版本POWERVR芯片——PVNG。用于PC和KATANA的PVNG在性能和指令集方面完全一致，换言之，它们根本就是一种芯片，唯一的不同就在于KANATA使用的PVNG专门协同非INTEL芯片工作（目前KATANA选定的主CPU为日立生成的128位处理器）

PVNG的卓越性能不言而喻，用NEC自己的话说就是要让你在家里享受MODEL3基板的效果（多边形300万/每秒，象素填充率7000万/每秒）况且，PVNG最后的价格定位在100美元档次上，对于广大PC用户，这无疑拥有巨大的诱惑力。如果NEC的这两项许诺都可以实现，那么相信PVNG的流行只是迟早的事情。进一步讲，如果PVNG在PC上广泛流行，那么KANATA就有可能成为有史以来与PC兼容性最佳的TVGAME机，那时候，两机种之间的程序移植将成为非常简单的事情：相同的硬件代码，相近的3D机能……我们再不用为移植游戏的“炒冷饭”和“缩水”而感到困扰，那时，一台拥有PVNG加速卡的PC实际上已经成为了个人电脑版的KATANA。

如果只是硬件兼容，那么移植仍然具有相当的难度，毕竟CPU的内部指令集还有所不同，但SEGA宣布的另一条消息彻底打消了我们的疑虑：KATANA将采用微软的DIRECTX系统作为核心接口程序，这样就彻底实现了与电脑版PVNG的兼容。

无论在硬件还是软件方面，SEGA都试图让自己的新主机与未来的主流PC产品兼容，就象过去它们极力让土星和街机板具有互换性一样。尽管上次的努力以失败告终，这次也还前途未卜，但SEGA的“狼子野心”却已昭然于市：街机－KATANA－PC，SEGA要创建这样一种前所未有模式，就像给生产线上的同一种产品加上三种不同的包装一样——他们要统一的再不仅仅是TVGAME一个领域，进军PC市场的号角也已经吹响。在今后的几年里，我们将目睹一个更加庞大的SEGA帝国的建立，而这一切的基础就是通过KATANA与个人电脑的高度互换性来实现的。

也许有人会问，SEGA不是早已开始作PC游戏了么？为什么还说它刚刚准备进军PC市场？

SEGA作PC游戏已经有不短的年头，从88年移植《战斧》开始，陆陆续续已经有几十款SEGA原创游戏被改写为电脑版，但让SEGA真正意识到PC对它的价值还是最近的事：当土星在家用TVGAME机的竞争中一败涂地的时候，SEGA前后为PC移植的几款游戏为它带来了相当丰厚的报酬，虽然游戏质量不佳，但就因为PC庞大的用户群，仅仅是那些“上当”的人，也足已经令SEGA大发横财。有一个事实是不争的：玩PC的人对TVGAME有一种莫名的好奇心。这正是SEGA的可乘之机。机会虽有，还要善于把握：尽管SEGA一再努力，但对PC机能吃不透的问题始终还在困扰着他，即便有MMX撑腰，他的游戏在速度和画面质量方面也还是不能尽如人意。这已经成为SEGA尽一步移植很多大作的障碍。

能针对PC写出最优化的程序确实非头脑一热就可以实现的朝夕之功，SEGA今天试图缔造的“街机－KATANA－PC”架构，正是为一年以后的竞争作准备。PC作为目前的一个业务分支，实际上日后还可能成为SEGA在下一轮次时代大战中的退路：如果KATANA再次败北，起码还有PC顶着，另辟熙径总好过破釜沉舟。

KATANA最后确定的上市日期在99年初，但也不排除延期到年底的可能。它的出现实际上标志着SEGA一种新的经营策略的树立。策略的正确性不容质疑，但是否成功还有待市场的检验。让我们拭目以待。

业内关于SEGA在KATANA正式发卖之前的主要动向的看法比较一致：SEGA会将过去针对土星的注意力向PC部分倾斜。

新片追踪

1、CROC LENGND OF GOBBOS《鳄鱼历险记》

由FOX出品的《鳄鱼历险记》PC版已于近日上市，这款号称有史以来PS上最漂亮的卡通游戏近期一直是玩家期待的焦点。游戏讲述了一只小鳄鱼为拯救同伴而冒险的故事。游戏共分9大场景，前后出场的怪物多达50余种。

《鳄鱼历险记》的声光效果确属一流，在使用3DFX加速器，把光源处理开到最佳的时候，游戏画面简直漂亮得惊人：滚滚的岩浆、物体的阴影都变成了实时光源，小鳄鱼的身体会随着四处移动明暗起伏。游戏中所有的场景和造型都是用多边形构成的，视觉上质感极佳。游戏同时还支持其他主流3D加速卡，并提供普通版本供没有3D卡的玩家使用。

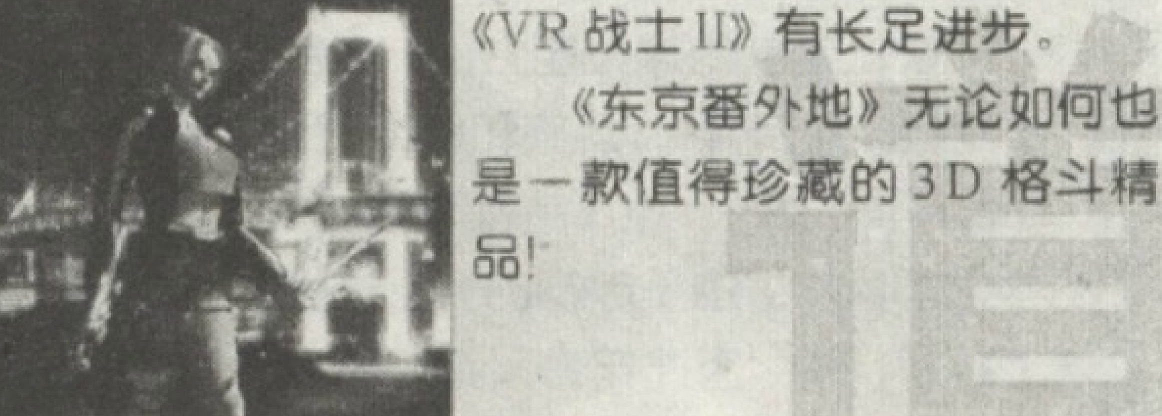
无论从哪方面讲《鳄鱼历险记》都是近期难得一见的优秀卡通动作游戏，但若想于《超级兄弟》和《音速刺猬》相比，游戏还需在内涵上下功夫。

2、LAST BRONX 《东京番外地》

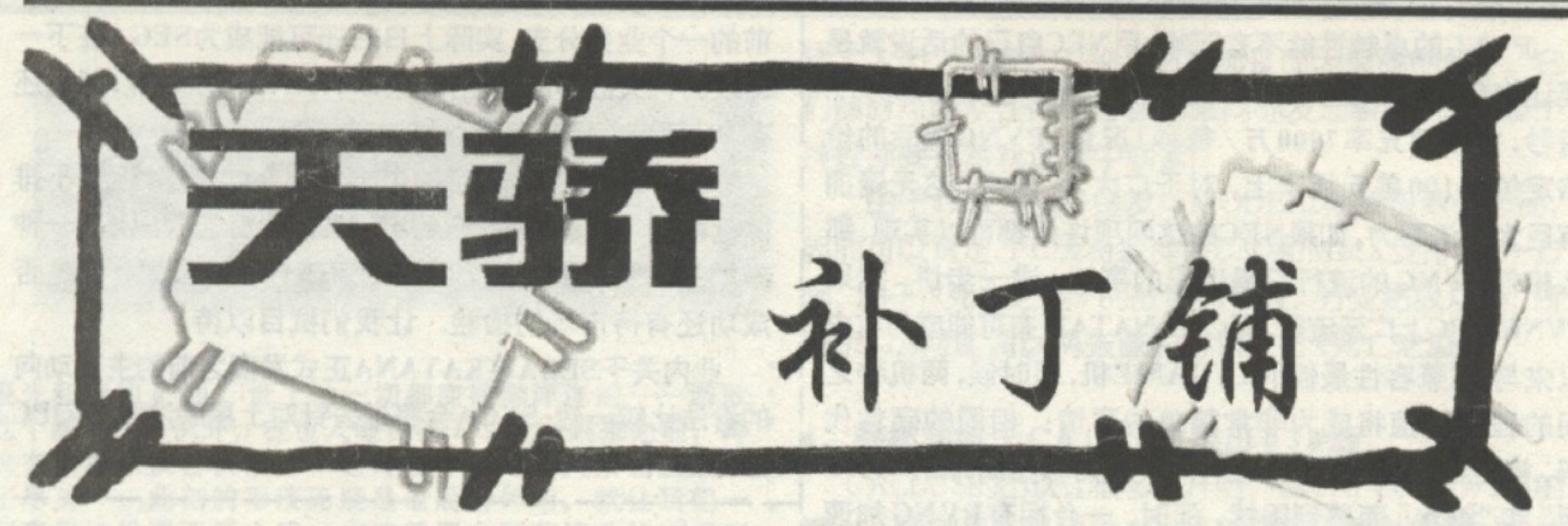
作为MODEL2基板上最成功的3D格斗游戏，《东京番外地》在画面质量和格斗爽快感方面都有口皆碑。现在，它的PC版终于可以让我们在家里享受这一切了！

《东京番外地》PC版基本作到了完全移植，保留了光源处理和3D背景。格斗的爽快感也在移植过程中被精心的保留下来。

就像街机版《东京番外地》的成功一样，它现在也无可争议的成为SEGA迄今为止在PC上移植最成功的一款游戏，水准较之前些时候的《VR战士II》有长足进步。



《东京番外地》无论如何也是一款值得珍藏的3D格斗精品！



各位玩友好！又阔别一月，不知各位目前都在玩哪些游戏？在征战之余别忘了你我在《大众软件》的相约，我们的小铺可需要您的支持和捧场哟！对了，有不少玩友来信询问为什么有些游戏修改器的功能使不出来，特别是今年一月刊上介绍的黑暗殖民地修改器(Dark Colony Trainer)使不出来。对于这点我们想作一些说明，因为这些修改器程序大多乃玩友所作，因此可能对机器环境的适应性并非很好，即通常所说的"挑机器"。那款黑暗殖民地修改器在我们这里的四台机器上均测试通过，所以到底要它起作用需要哪些"必要"条件，我们就很难回答清楚了，而对于某些需要覆盖原文件的Add-on或Trainer，在安装使用前我们建议最好还是先将原文件进行备份比较妥当。OK，"入店须知"讲完了，各位还是快请入铺参观吧！

——天骄创作室：吴冠军

一、FIFA98之中国甲A联赛

各位FIFA98的狂热爱好者们，告诉大家一个非常好的消息（也许当大家看到本文时已不算很新），继各种各样的阿根庭联赛之后，我们中国的甲A联赛也终于登上了FIFA98的绿荫场了。在我们先后拿到的数款国人自制的FIFA98的甲A联赛功能补丁中，要数华东政法学院的刘伟玩友的作品制作尤为精良，故此在本月的天骄补丁铺中，我们将其推荐给所有热爱中国足球和热爱FIFA98的朋友们。

这次大家使用到的是刘伟先生三月底推出的FIFA98之中国甲A联赛正式版，较之以前的BETA版本着实又改进了许多，并新增了四项内容：1、各队1998赛季最新阵容；2、重新定制的球员能力值、转会费以及俱乐部资金；3、全部14支甲A劲旅和健力宝青年队、4、可在International Selection中挑选任一甲A球员进入真正的中国国家队。由于起初的"正式版"在部分玩家的机器上略有问题，因此作者又跑了好几处反复试验，并修正其中所有的BUG，方将这款"中国甲A联赛"放入天骄补丁铺的店堂内，对于刘伟先生认真负责的制作精神，我们代表所有的FIFA玩家表示感谢和钦佩。

这款FIFA98功能补丁的使用方法也较为简单，只需将本ZIP包解开至任一临时目录内，然后把解压后的COMMON子目录的FCDB.DBI、FCDB_ENG.DBI和FCDBPENG.DBI三个文件COPY到\FIFA98\COMMON目录下，接着再将解压后的USER子目录的所有三个文件拷贝到\FIFA98\USER子目录下，当然在拷贝前不要忘了先将原文件进行备份。作者指出他这个最终版本中的最大改进之处是修改过的球员能力不再出现负值，可以方便的进一步编辑；但也有不足之处，就是尽管修改了球员名字，但在比赛中解说员还会念成原来的名字。好了，我们的介绍就先到这里，各位还是快快重燃甲A烽火吧！

二、银翼杀手修改器 Blade Runner +3 Trainer

WESTWOOD的最新冒险大作——4CD的《银翼杀手》(Blade Runner)吸引了不少玩家，这款大制作不但3D效果极其出众，而且内涵表现也颇值得称道。人物图像的3D处理几近乱真，诸多的表情变化较之以往作品的表现力有质的突破。然而更令我们欲罢不能、回味无穷的是该游戏的深远内涵。通过游戏告诉人们当高科技被滥用时，这一"第一生产力"将会变为人类的掘墓者，由此发起人类对未来的深思。虽然我们没有玩出这款游戏的所有结局，但仍希望广大的玩友能够好好体会这款不可多得的佳作。这款银翼杀手修改器(Blade Runner +3 Trainer)是我们特意找来献给玩友们的，希望能为大家早日玩出所有结局提供帮助。

三、起义修改器 Uprising Trainer

3DO工作室出品的《起义》(Uprising)这款作品玩

友一定都很熟悉了吧（《大众软件》上有过攻略嘛），作为一款“3D动作（3D Action）+即时战略（Real-time Strategy）+射击（Shooting）+机甲战斗（Mech gaming）”的新类型的游戏，《起义》在各个方面都有了很大的突破与创新。最近全中文汉化后的《起义》也已经火热上市，相信正在狂玩的朋友肯定不少吧。老实说，对于象《起义》这种以战略为主的GAME，长篇的攻略并帮不了什么大忙，因为战略游戏并不存在唯一的打法，作者也不能保证他的打法就是最有效最简洁的。而且即使是完全按照作者的指示去战斗，也不一定能够一帆风顺，同时也少了一份自我指挥的乐趣。恰恰《起义》的难度对于还未晋升为“骨灰级”的玩家来说，确实是比较过分的，常常会陷入顾了前方顾不了后方的窘境。不如试试这款《起义》的存盘文件修改器吧，或许它能助你一臂之力。将ZIP包内的UPRIZTR.EXE解至游戏存盘目录下，然后用“UPRIZTR.EXE <存盘文件名>”进行修改，千万不要忘了在修改前进行备份哦！

四、雷神之锤 I I附加关卡：给我自由
A Quake 2 level: Give Me Liberty

对于已经将《雷神之锤II》的各大关卡背得滚瓜烂熟的雷神高手们是否觉得意犹未尽？那么本月的《天骄补丁铺》就为你送上全新的“雷神II”的特制关卡。其实这些由第三方制作的各类“雷神II”关卡在INTERNET上还是相当多的，所以你根本不用怕会没有新的关卡玩。本期提供的“给我自由”（Give Me Liberty）以及下面那个“遁入黑暗”（Hideout）都是此中精品。如果您也是位网友便可以时常来我们的主页上瞅瞅有没有新的关卡到货。

“给我自由”这款雷神II的附加关卡是由Ed Cope aka Scope制作的，它除了支持单机游戏（Single Player）、死亡竞争（Deathmatch）外，还支持难度选择（Difficulty Settings）。本关卡内包含有三个SECRETS。安装方法是将ZIP包内的文件解至游戏所在目录下的如下路径：“QUAKE2\BASEQ2\MAPS\”。如果本身目录下不存在“MAPS”这个子目录，你可以直接创建它。然后你可以用“QUAKE2 +MAP GML +SKILL #（#代表游戏难度）”来进入这个全新的关卡，或者在游戏内按出Console框，在内键入“MAP GML”同样可以进入“给我自由”。顺便提示一下，你会发现一出来是被困在了一个牢狱之内，而似乎根本无外出之路。先不要放弃，仔细观察一下四周的墙，当你发现一条小细缝时，我想你该知道接下去该怎么做了……

五、雷神之锤 I I附加关卡：遁入黑暗
A Quake 2 level: Hideout

这款附加的关卡是由YooShin Yang制作的，它不支持连线的死亡竞争（Deathmatch）模式，只可单机玩。还好它同样包括难度选择（Difficulty Settings）。将ZIP包内的HIDEOUT.BSP文件解至“QUAKE2\BASEQ2\MAPS\”下，然后用“QUAKE2+MAP HIDEOUT +SKILL #（#代表游戏难度）”进入新的关卡。当然你也可以在Console框内键入“MAP HIDEOUT”来进入关卡。此关难度不大，比较适合新手试试枪法。:-)

六、雷神迅雷行动
Quake Done Quicker

事先说明，这款功能补丁乃对应雷神一代。只因它实在是太精彩了，简直…（手有些抖）……无法用语言形容。俗话说“最好的留到最后（Save the best for last）”，本月最后登场的“宝物”相信所有的玩家都会为其离座、拍案、惊叫、乃至无言沉默（这是我们当时看到这款补丁的前后表情反应）。可能各位一下听得有些摸不着头脑，请听我们慢慢道来。

这款补丁是按QuakeC方式制作，它以第三人称视角记录下了一位雷神战士的闯关过程。我们这里绝对不乏雷神高手，甚至有几位还常以此为豪，每每遇远方访友常先拿此切磋，名为热身，实为炫耀。但当看完这场实战的“强力教程”后，只见这几位仁兄叹息一番，悄悄收起了常置桌头的《雷神之锤》。或许这种程度得文字还不足以用来描述，只有摆出数据方能服人。这位“战士”从头至尾不用任何秘技，打爆整个游戏，仅用了——16分35秒！其中很多关卡的通关时间仅只有十几秒！其中的打法真是闻所未闻，实在令人大开眼界、叹为观止。另外这款QuakeC的制作本身也相当精良，其中第三人称的运行镜相当出色，整体气势十分恢宏。安装方式如同大多数的QuakeC程序，将ZIP包内的文件解至游戏的目录下“\QUAKE\QDQR\”，然后以“QUAKE -GAME QDQR”的命令进入游戏。接着你就要睁大眼睛，切勿错过任何精彩镜头哦。整个作品真是QUAKE迷的难得至宝，如果不亲眼目睹一次，你绝对会后悔！



游戏类型:动作/策略
发行日期:1997年11月
制作小组:Criterion Studios
发行公司:Ubi Soft
国内代理:Ubi Soft
官方网址:www.ubisoft.com/subculture
最低配置:奔腾90、16M内存、80M硬盘、4倍速光驱
推荐配置:奔腾133、16兆内存、80兆硬盘、4倍速光驱、3D加速卡

在海洋深处有许多生命形态人类至今仍未发现。其中，有一个部落几乎在所有的特征上都和人类相似：需要呼吸空气、有反社会的倾向性、在电视面前消磨时光。然而他们和人类最大的区别在高度上：他们从头至脚至多只有一厘米高！

布巴（Bubba）就是这些小人中的一个，他的工作就是勘探并采集矿石。在海洋深处寻找钍元素是一项很无聊的差事：需要耗费很长时间、不能享受较多的社会生活。唯一的原因就是当矿石资源很贫乏时，海洋救援机构将提供比较合理的生活待遇。于是他将最后的一点积蓄花在发电机和加工机上，因为勘探工作需要各种各样的设备。然而生活中最糟糕的一天降临到了他的身上——所有装备和足够他用一年的矿产资源被来自陆上人类世界一只巨大（相对于他而言）的罐头砸得粉身碎骨。他能去哪里呢？

在浅滩和大陆架中生活着一群群居者。那是一个充满危险的地方，人类的垃圾在那里四处飘荡。内部矛盾使他们分裂成两个部落：普罗查（Procha）和波寒（Bohine）。两个部落都动荡不安，相互争斗。而布巴则不得不开始他勘探冒险的生涯了……

以上就是由Criterion Studios制作、Ubi soft发行的《海底文明》的故事背景。游戏中的世界设定在一片近岸的浅滩中，你所扮演的正是前面所提到的名为布巴的勘探者，为了重建被毁掉的家园，不得不干起了勘探冒险家的行当。你所要做的一切只不过是一些资源收集、一些捕鱼以及一些买卖交易，而所有的这一切都只是为了能够让你的潜艇保持良好的状态并不断升级装备去完成一个又一个艰巨的任务，并试图在两个相互作战的文明之间生存下来。

海中的天堂！

从画面看起来，《海底文明》毫无疑问是拥有3D加速卡玩家的天堂乐园。游戏的制作者Criterion Studios在对这项游戏业界最新科技的了解与支持方面做的要比其他任何一个开发商都要出色：不仅支援3Dfx Voodoo，游戏同时还支援Rendition Verite以及Power VR系列的3D加速卡——相信没有哪一个游戏能够有如此广泛的支援程度。在支持多款3D加速卡的同时，游戏也充分利用了这些技术的强大力量。从我们玩的3Dfx版本看起来，整个游戏中的世界无疑是难以令人置信般的出色。当潜艇在海中航行时你可以看到头上的海平面波动起伏，而阳光不时地会透过海平面射入海中形成美丽的光柱，这种感觉相信与真实的海底不会有太多的差别了。在3Dfx版本中你也不会看到远处的场景突然出现在你的面前，Voodoo强大的雾化功能使得所有远处的场景都是渐渐地从海底薄雾中出现或是消失。潜艇的刻画也相当的细致，无论是前进还是后退，你都可以看到后方或是两侧的螺旋桨旋转方向与角度的相应变化。此外在海中生物的刻画上就更为出色了。记得第一次进入游戏，在海中逛了一会儿，突然在远方模模糊糊地看到了一个巨大的绿色物体，当它慢慢地靠近潜艇后，我惊讶地发觉这竟然是一只大小足足数倍于我的大海龟，它优雅地划动着四肢，缓慢地向前游去。此时我心中的震撼丝毫不亚于在《银河飞将V》中驾驶着战斗机从中途号宇宙母舰下方飞过时的感觉！再加上各种大小不同、形态各异的鱼类、螃蟹以及随处可见的海草，整个《海底文明》的海中世界的拟真性无疑已经达到了一个无人能够企及的高度。

由于3D加速卡毕竟不是每一个玩家的必备，所以我们也在MMX166/32M、而且没有3D加速卡的机器上试玩了一下——虽然一些如雾化、阳光等特效不复存在，但是总体而言游戏画面的表现还是相当的令人满意，当然与加速过后的画面比较起来，差距还是存在的。

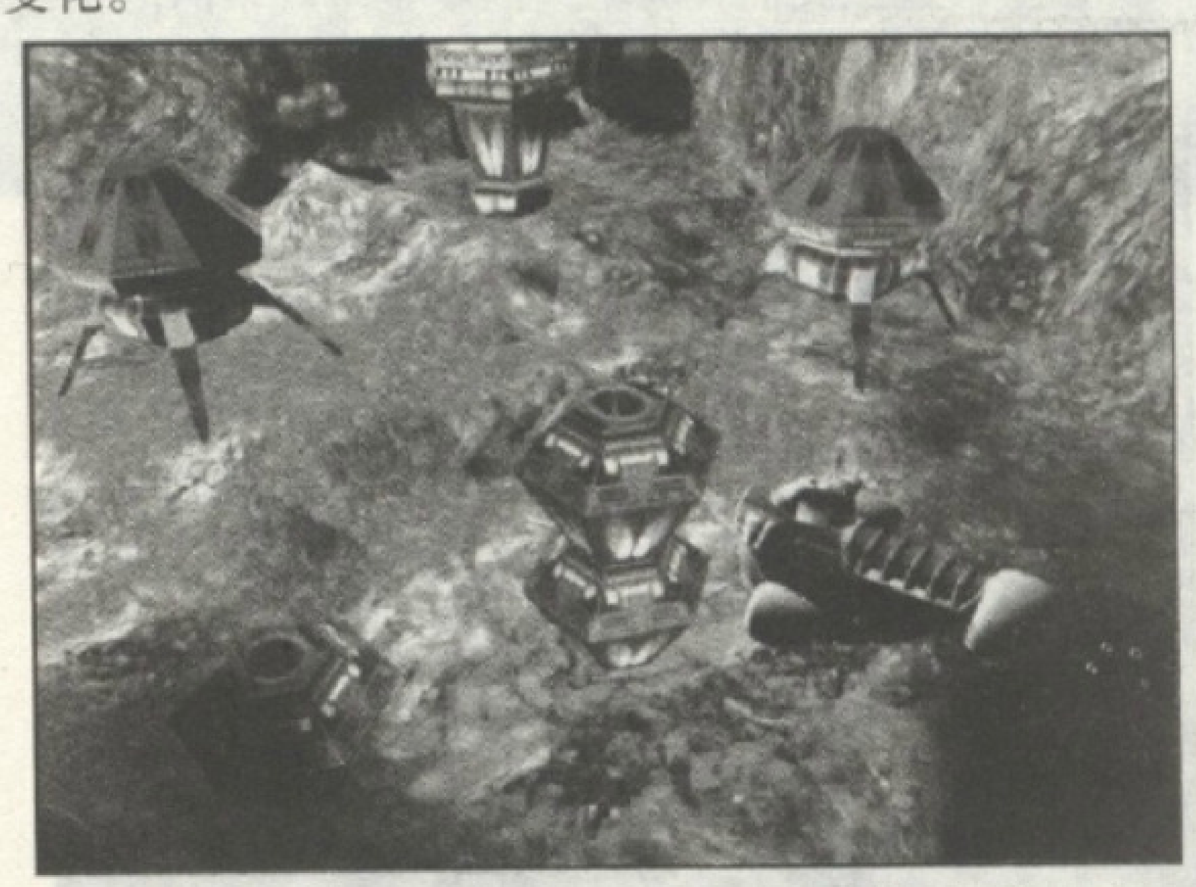
多样化的任务

说完了华丽的画面后，接着要表扬的就是《海底文明》中那多样化的任务了。

从游戏的第一个任务，我们就已经看出了游戏制作者的一番用心了。在游戏的一开始，你的身上没有一分钱，所拥有的也只是一艘最初级的潜艇。所以接到的第一个任务就是去收集钍晶体(Thorium)，然后将它们卖给提炼厂，用换来的钱买进提炼过的钍晶体后再将它们卖给接到此项任务的城市，这样你就赚进了第一笔流动资金并完成了第一个任务。其实就整个游戏而言，这并不是真正意义上的任务，它只是一个关于采矿、交易以及赚钱的基本教程。

接着你就可以在各个城市间往来并选择不同的任务来完成，当你进行游戏的时间越长，你就会发现完成任务是游戏中最有趣的一个部分了。例如在Bohine Forces: Covert Operation这个任务中，你首先要跟踪Procha的一艘潜艇，然后发射一个窃听器来窃听其中船员的谈话，再根据得到的线索来到Procha的秘密基地，用深水炸弹将隐藏在地底的基地炸毁；而在Thwart Terrorists的这个任务中你要解救一艘遭到恐怖分子劫持的“T”形潜艇。由于这艘巨大的潜艇并不受你控制，更不幸的是这艘潜艇前进的路线上将会遇到三四处水雷群，所以你必须跟着它将其遇到的水雷尽可能地排除，然后利用水雷群之间的空隙适时用Escape Pod放到“T”形潜艇上让水兵进入其中力争控制住它，前后大约要四次左右，而且每一次Escape Pod(救生舱)贴在“T”形潜艇上的位置也不同。只有在“T”形潜艇到达目的地之前能顺利地控制住这艘潜艇，任务才能够大功告成。

你可以接受相互敌对的两个种族中的任何一个所交付的任务，如果你为其中一个完成了一个任务，那么在他们对于你的好感上升的同时，另一方则会以更为恶劣的态度来对待你。任务本身的变化性也相当的大，甚至在执行任务时其目标也会发生变化：例如在Allied Sub in Distress这个任务中，你受命去救援一艘失事的潜艇，当你用磁铁将其拖起准备带回城市时，谁曾料想它竟然是心存报复、想要与你同归于尽的海盗船改装的，而且这艘携带有大量炸弹的海盗船还用了某种装置使你无法抛开它，这时唯一的幸免之道就是利用附近的水雷将磁铁炸开。而在Rescue Bacau Shuttle的任务中，原本你从Bohine那里接到从Velcova东北方的火山附近带回一艘受伤的蓝绿色潜艇的命令，当你用磁铁将其吸住后，此时就会出现两艘Procha的潜艇盘旋左右并希望你能将这艘潜艇放到Velcova中。你可以照做，当然也可以不理会Procha的潜艇，直奔Touka把潜艇交给Bohine族，而根据你选择的不同，双方对待你的态度都会发生相应的变化。



此外游戏中还有销毁核弹、利用遥控小潜艇拍摄敌方基地的录影带、解救被绑架的外交船、杀死变异海洋生物、防止火山爆炸、捕鱼等有着截然不同乐趣的共28个任务供你完成，而几乎没有两个任务是完全相同的。

真实的物理模型以及其他表现

这一点作为单独的一个部分来说似乎有些小题大作，但是在完成了游戏后给予我们强大的冲击力的除了出色的画面、多样的任务外就是它了。游戏的引擎不仅看起来十分的出色，它所表现的物理模式也十分的真实。例如在操纵潜艇时前进或后退时的惯性使得你并不能够象驾驶飞机一样得到迅速的反应。而且你也能够切身体会到在水中比在空气中大得多的阻力。无论是前进或是后退，每一次启动都要经过一个努力加速的过程。此外在游戏中如果你将一块小石头推向低处，那么你就会看到它就像在真实世界中的那样缓慢的翻滚着、但又是坚决地向下落去。如此真实的物理模型与在3D加速卡帮助下，一个真实的毫无瑕疵的世界便出现在我们的面前了。

游戏中的其他表现虽然不像前面所提到的那样出色，但是总体而言无论是音乐、音效还是界面都是相当地中规中距。其中值得一提的就是游戏中的装备系统，虽然物品不多，但是《海底文明》中的装备却十分独特。例如可以窃听敌船动静的窃听器、解救失事船只中船员的救生舱、可以进入平时无法进入的狭窄地区的遥控潜艇、可以提高速度用来逃跑的加速引擎都十分的有趣。

另一个值得我们惊讶与兴奋的，就是游戏同时也支援微软的 Sidewinder Force - Feedback 摇杆 </SMALL>，通过它你能够感受到所受到的每一下打击，那玩起来的感觉就更为舒服了！

不能不提的缺点

当然不可能有一个游戏是十全十美的，《海底文明》也是如此。首先让我们大为不满的就是游戏中的活动范围太小，整个游戏中的世界 10 分钟不到就兜遍了。这对



于一个开放式的游戏而言无疑是一个很大的限制。其次我们对于游戏中的剧情限制我们觉得也是不太满意，我们喜欢《银河私掠者Ⅱ》的一个主要原因就是在游戏时你可以完全忽略掉剧情而只专注于升级出一艘宇宙中最强大的海盗船、或者是数之不尽的财富。虽然在《海底文明》中你也能够这样做，但是不够完整的经济系统与潜艇的升级系统使得你不得不回到有关剧情的任务上来。最后要提的就是游戏中还是有些 BUG，例如只要你使用的是 3Dfx 版本，那么在某个任务中只要你一跟上目标船就铁定当机！！当时我们真是不知所措，总算在 Ubi Soft 的网页上找到了这个 Patch 档才算是解决了这个问题。

适合玩家　喜爱《银河私掠者Ⅱ》的爱好者

画面表现 ★★★★☆

音乐声效 ★★★★

操作界面 ★★★☆

娱乐价值 ★★★★

耐玩程度 ★★★

优秀点点 华丽的画面、多样化的任务以及真实的物理模型

劣迹斑斑 地图过小、自由度不够并有些不可原谅的BUG!

最终评判 76

(上接 96 页)

尾　声

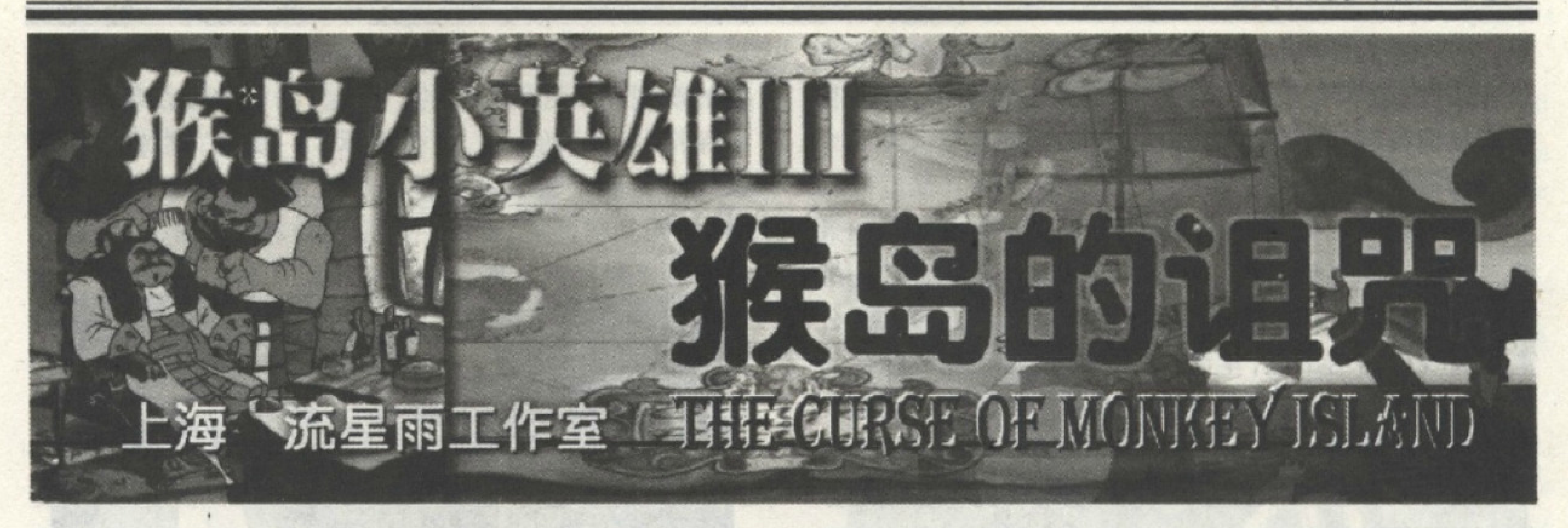
我苏醒的时候是在提西斯城，艾勒能首先向我问候。说当初在我攻击依达思古书时，它所带到这世上的魔法全都消失了，布罗那只是个幌子，没有依达思的力量布罗那根本不可能复活。我问他为什么不直接告诉我真正的敌人是依思达古书，艾勒能说，当我在镜中看到布罗那的一刻起，依达思就注视着我，想发展我为布罗那的接班人，我每施用一次魔法，每找到一件魔法物品，它对我的控制就加深一分，最后甚至能阅读我的思想，如果我早知道它是敌人，它就会将我杀掉。这时布朗和铁思克一脸春风地向我问好，得知朋友们安然无恙，我心中不禁涌起无边的欢喜与感动——这次行动如果没有他们，整个大陆就不会再有阳光与和平，而那胼手胝足的兄弟情谊，更令我热血沸腾，泪盈满眶。

这时提西斯城之王、精灵族之王纷纷向我致谢，我得知在我们进攻布罗那的同时，巴利纳王已派兵援救历亚城和幽影谷，而精灵族和巨人族也已达成同盟，决定并肩作战，然而一切都已经结束了，和平的时光等待着每一个人。我多希望雪拉在我身旁，要一位如此美丽、活泼的女子牺牲才能达成任务，上天实在是太不公平了，我只能站在父亲面前，忏悔地告诉他这个坏消息……

是将沙拉那之剑还回宝库的时候了，沙拉那神剑将永远成为和平的象征：“众国之心，四方之魂长眠于斯。争自由之权，为和平而战，寻真理之勇。沙拉那之剑长眠于此。”

我已经不再是那个与父亲吵架，愤然出走的莽撞少年了。自从遇到艾勒能后，我从一个整日幻想做冒险王的孩子，慢慢成长为一位领导者，每一个人都称我做英雄，但只有我自已才了解，成为一个英雄要承受多少的牺牲与责任。邪恶的布罗那永远地从这个世上消失了，依达思古书也不知踪影，但是没有人能预测什么时候邪恶的力量会再度降临。这是一次漫长而危险的任务，而现在我终于回到了幽影谷。我将史坦敏的魔法书交给了艾勒能，发誓永远不再使用父亲的精灵石，也再不受魔法力量的引诱。幽影谷的平静虽然让我淡忘了部分的痛苦回忆，但我知道，我永远不可能再是以前那个不谙世事懵懵懂懂的少年了！

出品公司	智冠科技			
载体	光碟×1	系统	DOS	
语种	中文	类型	角色扮演	
画面	★★★★			总评：83 晶合实验室
音响	★★★			
操作	★★★★			
剧情	★★★★★			
娱乐	★★★★			



游戏类型:冒险
发行日期:97年11月
发行公司:LucasArts Entertainment
制作小组:LucasArts Entertainment
官方网址:www.lucasarts.com/products/monkey/
最低配置:奔腾90、16M内存、2M硬盘、4倍速光驱
推荐配置:奔腾100、16M内存、20M硬盘、4倍速光驱

整整五年漫长的等待终于有了结果:令人企盼不已的猴岛系列的新作终于出现在各位玩家的面前。自《猴岛小英雄Ⅱ》发售之后经过了这么多年,电脑技术已经比原来有大大的提高。在1991年,我们甚至还没有看到过光碟游戏,当时它是以5张软盘的形式发售的,所以没有语音、没有开场动画、没有数码音乐、也没有其他我们在这几年中已经熟稔的花哨。那么现在我们的主角盖布拉什(Guybrush)将怎样在SVGA的精美画面中进行新的冒险呢?

在上一集的匪夷所思的结尾之后,盖布拉什对发生了什么还没有搞清楚,就坐在一个碰碰车(?)里漂浮在加勒比海上,没有食物可以填肚子。突然他莫名其妙地漂到了一场激烈的海战当中,这里离掠夺岛(Plunder Island)很近,结果他成了海盗头子路查克(LeChuck)的俘虏。幸运的是他弄沉了路查克的船并且逃了出来,同时还偷了一个硕大无比的订婚戒指。游到岸上之后,盖布拉什把戒指戴在了心上人伊莲(Elaine)的手指上并向她求婚。但是盖布拉什的运气似乎总是不怎么好:这个带着巫术诅咒的戒指把他的心上人伊莲变成了一尊纯金的雕像!试想一下,把一大块金子独自留在一个满是海盗的岛上会发生什么?对了,伊莲被盗了!盖布拉什不得不想尽一切方法把伊莲夺回来并打败大海盗路查克。

不是3D,绝不遗憾

在现今游戏业3D画面大行其道的形势下,LucasArts并没有完全随波逐流,在《猴岛的诅咒》中仍然采用了可以算是"经典"的卡通式二维动画。不过对画面要求极高的玩家绝不会因此而感到失望。相反,华丽的高解析度画面,夸张幽默的卡通造型,色彩艳丽的背景,无一不让我们感到这是一款可以说是在手绘图形上登峰造极的作品。整个游戏画面的风格可以说是和猴岛的世界配合得丝丝入扣。毫不夸张地说,这不仅仅是在游戏,简直是在欣赏一幅幅精美的卡通画,在每一个场景中,美仑美奂的画面都足以让你流连忘返。而且操作的界面也作了很大的改变,你不会再在屏幕的某个角落找到通常可见的选项,如:拿取,对话,察看,使用等等。除了满屏的游



戏画面外,唯一看得见的是鼠标箭头,只有按住鼠标的左键不放时才会出现隐藏的菜单,这显然沿用了《极速天龙》中同样的设计,按鼠标右键则进入物品栏。虽然这样做似乎只是一个小小的创新,但这却大大节约了屏幕空间,对提高整个画面效果的作用是显而易见的。

出众的音乐和配音

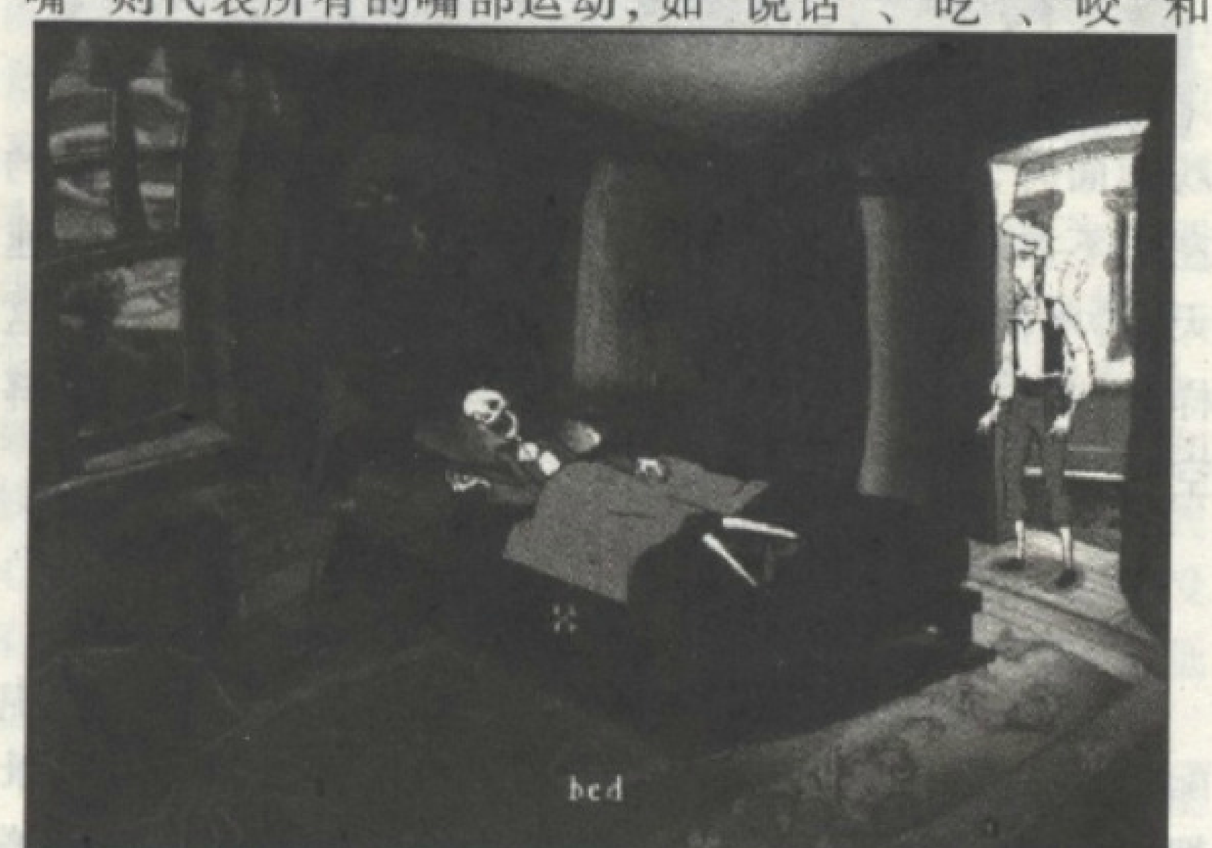
就象LucasArts的其他作品一样,《猴岛的诅咒》中配乐的杰出表现令人不得不折服。由于整个游戏的场景都设置在加勒比海,因此音乐的风格都带着浓浓的南美风味,当笔者跟着它轻轻哼起的时候,似乎已闻到了沙滩的味道,看见了一望无垠、如蓝宝石一样的海洋,灿烂而又灼人的阳光,欣赏着欢快的民间舞蹈……说实话,我真希望能有这样一张原声CD。LucasArts并不在乎是否邀请大牌明星为人物配音从而增加游戏的卖点,他们更重视的是配音能否和人物的性格配合默契。然而事实

上，那些相对来说并没有什么名气的配音演员们的确做得非常好，盖布拉什的正直善良，路查克的邪恶凶残，伊莲的热情泼辣，到位的声音演出无一不将这些人物的个性刻画得淋漓尽致。

音响效果？这种卡通式的游戏还注重什么音响效果？错了！不可否认，这本身不是一部重点放在音效上的作品，但是它的立体声效果的确是非凡。左右声道的分离度表现得相当出色，笔者可以清晰地感觉到人物所处不同位置所发出的声音，甚至我能用普通的几十元的头戴式耳机感觉到一点环绕声的效果。举个例子，当在掠夺岛上的饭店里和店主交谈时，我隐约听到了在左后方发出餐具相碰的声音，开始我还以为我们工作室的另几个人瞒着我独自开饭了，但回头一看不禁哑然失笑，他们也在埋头苦干呢！惊诧之余，我立刻叫他们也来体会一下，结果他们的脸上也露出了惊讶的神色！

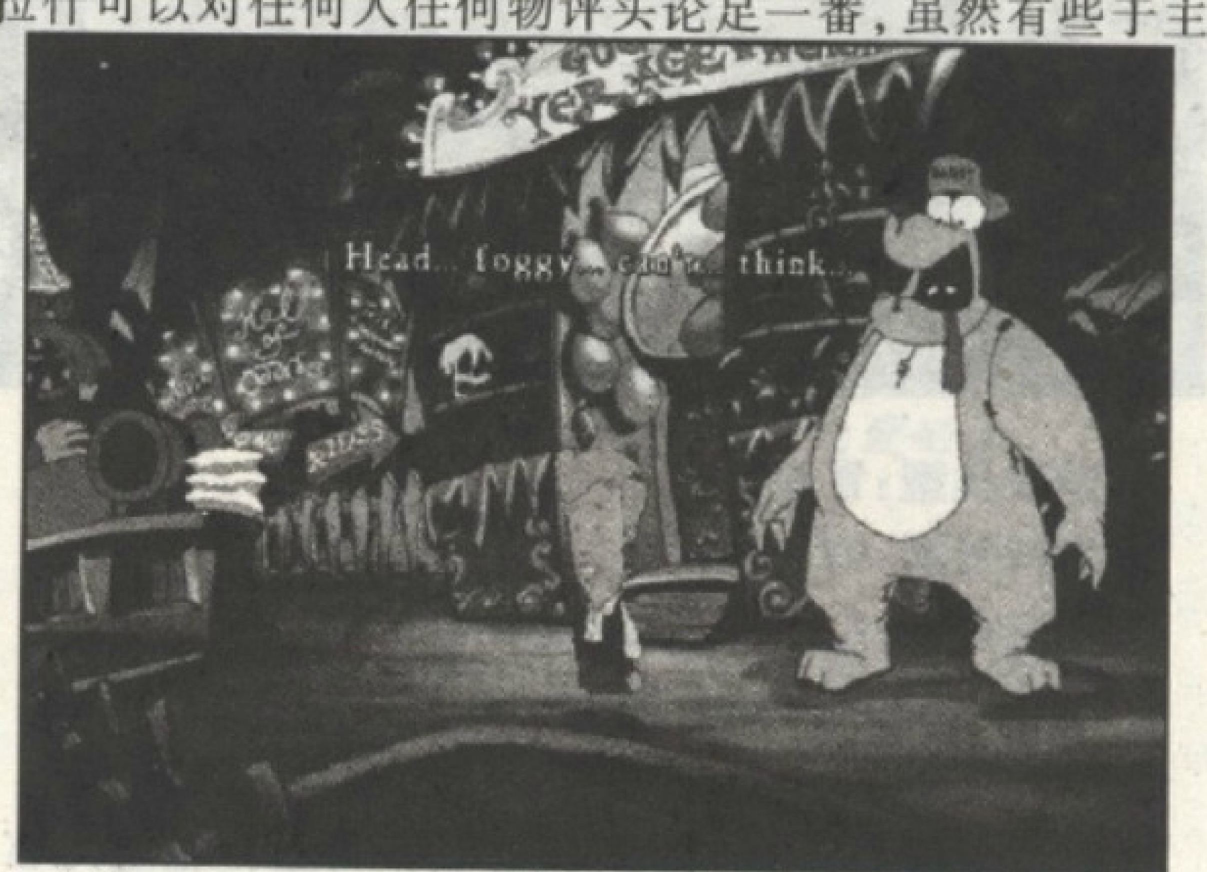
永远第一的游戏性

许多现在的游戏都有一个通病，那就是过于注重华而不实的画面而忽视了最重要的一点：其本身的游戏性。那么《猴岛的诅咒》会不会也犯了同样的毛病呢？事实证明我们的担心是多余的，LucasArts 对游戏内涵的正确理解再一次向我们表明：游戏性永远是第一位的。我们可以从焕然一新的界面中窥其一斑：它带给我们的不仅仅是画面质量的提高，更重要的是这种出色的设计也大大提高了游戏性。当在某个物品上按着鼠标左键时，会蹦出一个象金币一样的菜单，有三个动作选项："动手"，"动眼"和"动嘴"。"手"代表所有手的动作包括"拿"、"用"、"打开"、"推"等；"眼"用来察看某个事物；而"嘴"则代表所有的嘴部运动，如"说话"、"吃"、"咬"和



"吸"等。当你把某个动作用在一个事物上时，会根据所选的不同的事物出现不同的动词（"动嘴"用在人身上时是"说话"，而当用在盛饮料的杯子上时出现的动词则是"喝"）。这种简洁而又有效的界面和游戏本身配合得简直天衣无缝，因此，它大大简化了操作的复杂性而同时提高了游戏性。

当然对于如此一个期待值极高的大作，仅仅操作界面的改观还是远远不够的。因此，为了继续在玩家心目中保持"猴岛"的形象，新作秉承了一贯的"猴岛"式的幽默风格，整个游戏从头至尾，充满了夸张而幽默的笑料。如同其前两集，游戏中许多人物对话非常之多。盖布拉什可以对任何人任何物评头论足一番，虽然有些于主



线剧情而言并不是非说不可的，但许多令人捧腹的话就出现在其中，我想你一定不愿意错过吧。在我的记忆中最有趣的莫过于和海盗们在船上用挑衅的语言决斗的场面了（当我进行到这一段时，我们工作室的同仁们都放下了手中的工作加入到享受这份丰盛的幽默大餐中来了）。让玩家们伴着笑声进行探险，从而使整个游戏感觉不到一丁点枯燥乏味。这正是"猴岛"系列最吸引人的地方，同时也是最成功的地方。

游戏的设计者们为游戏中的每一个物品都下了不少功夫，因此极大地提高了游戏的互动性。在冒险的过程中，许多背景里的物品并不能够被主角拿走，甚至对于整个游戏的进程一点影响也没有，但是它们却不仅仅是背景而已，盖布拉什能够观察、评论它们甚至可以从它们身上弄出点笑料出来。因而，每当你从新开始游戏时，都会发现许多以前从没有发现过的新东西，这样也在一定程度上提高了游戏的耐玩性。

许多人也许会抱着这样一种疑问：在这第三集中，如何让盖布拉什开始新的历程，而又紧扣住前作的故事，让大家有着一种连续的感觉呢？所幸的是，LucasArts 很体贴地为老玩家们考虑到了这一点，我们的主角在这个新的探险途中，会遇到许多老朋友（和敌人），象是为大家所熟悉的"巫毒女士"（Voodoo Lady），她最近新搬到了掠夺岛住；那位绘图的"沃利"（Wally），他努力着想成为一位海盗；我么同样可以遇见"斯坦"，以前他是专卖棺材的，而现在转投热门的保险业了；以及爱吃人肉的食人族成员"柠檬头"（Lemonhead），他现在充分体会到高脂饮食的危害而改为素食了。在新作中自然也不可避免地要出现一些新角色，而他们和老朋友一样，各个个性鲜明而又有趣。我们可以碰到：一个名叫"墨瑞"

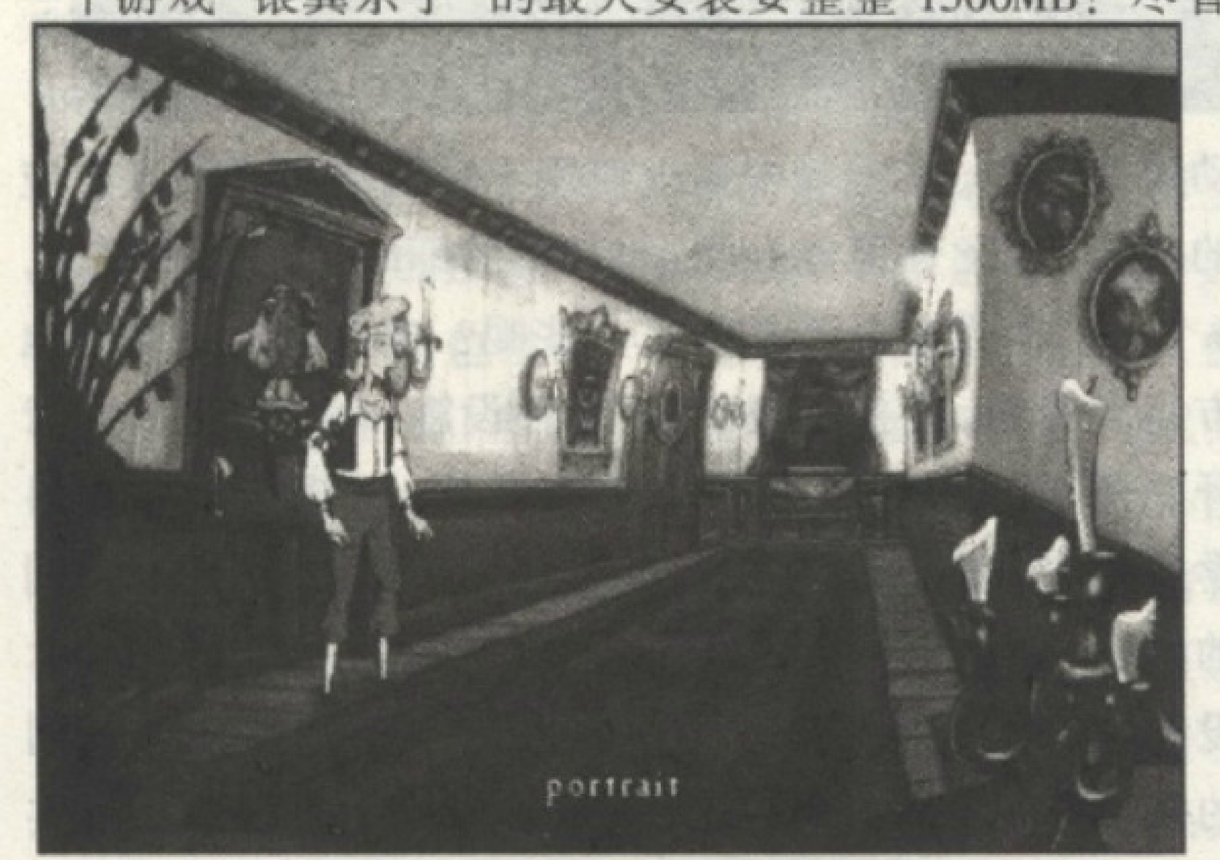
(Murray)的骷髅、海盗发型设计师“黑吉斯”(Haggis)和以其著名的连锁汤店而闻名于世的“好汤家族”(Goodsoup Family)等等。

动作成分的乐趣

说实话，本人对某些动作冒险游戏并不发烧，因为我不喜欢在解谜的同时手忙脚乱地在键盘上乱敲一气。然而《猴岛的诅咒》中的一些动作成分却让我兴奋不已，不仅因为它们根本不需要象“古墓丽影”一般的操作技巧，更因为这些动作场合没有丝毫的血腥和杀戮，而充满了幽默。一开始，就可以干一件非常有趣的事——用加农炮射击骷髅兵乘坐的小船；重头的是在第三章，和海盗们在海上互相开炮攻击和比剑决斗，而这一切只需要一个鼠标就可以很简单地完成了，但又不失其动作的乐趣，这对于和我一样不喜好冒险游戏中动作成分过多的玩家可以说是一个福音。你甚至可以在第三章一开始黑吉斯问你时选一个更容易的方法从而取消海战，那些不善长于此道的玩家可以松一口气了，这不能不说是一个非常体贴不同类型玩家的一种设计。

绝不苛刻的硬件要求

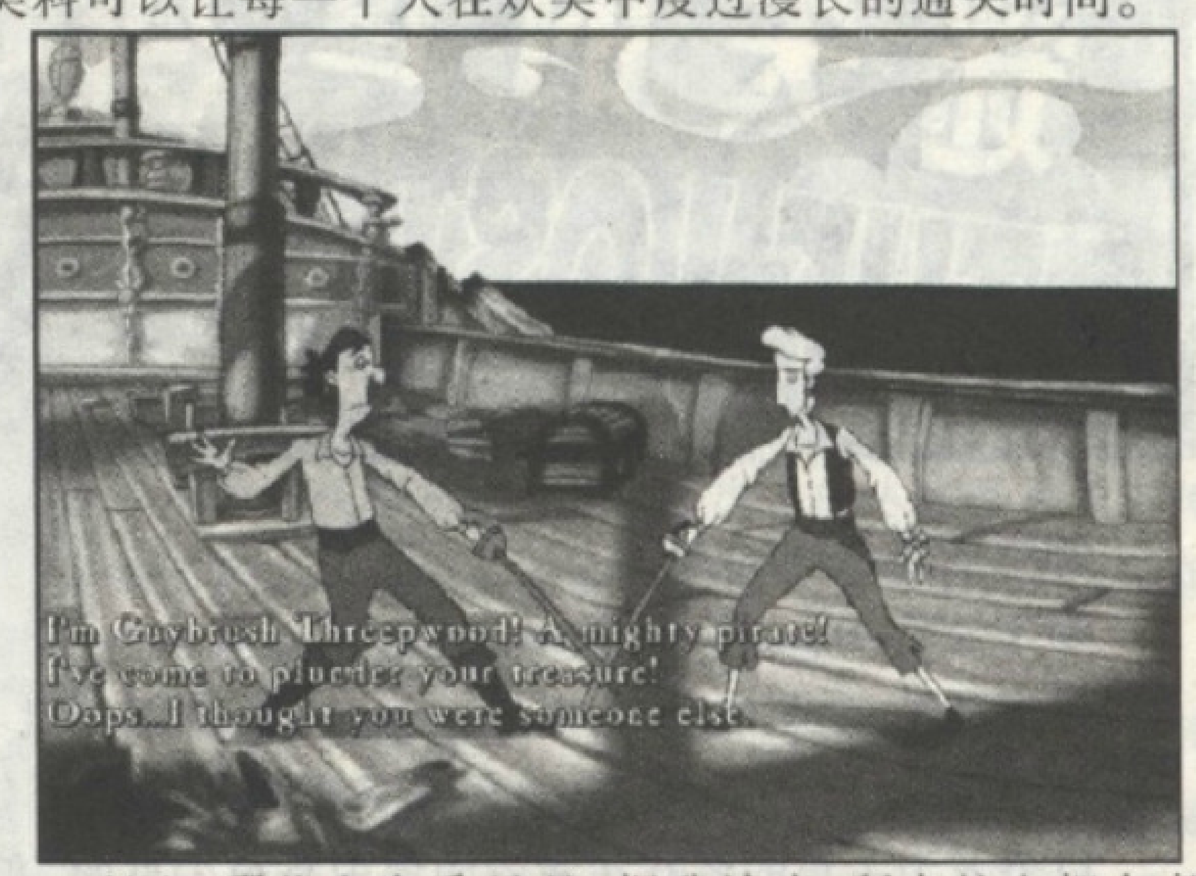
是不是总觉得硬盘不够大？CPU 不够快？告诉大家一个振奋人心的消息：《猴岛的诅咒》的推荐配置是“P100/16MB RAM/20MB HD/4X CDROM”，而实际上最低要求是“P90/16MB RAM/2MB HD/4X CDROM”，没想到吧。初次安装时，我的硬盘上只少了 1.2MB 的空间！即使再加上每个储存的进度所占用的 400－500KB 的空间，这也是近来绝无仅有的的节约硬盘的游戏，要知道，我玩的前一个游戏“银翼杀手”的最大安装要整整 1500MB！尽管



如此，整个游戏在进行过程中却丝毫没有一点拖泥带水的感觉，可以说是非常流畅，除了要换场景时略读一下光驱，当然毫无疑问这绝对是可以忍受的。

适合各种喜好的玩家

《猴岛的诅咒》是个比较长的游戏，大多数玩家可能需要总共 30－40 小时的时间才可能从头至尾地体会到整个游戏的乐趣（当然有攻略的话可能不需要那么长，大家应该可以在本期看见我们流星雨工作室新近撰写的全攻略)。但是绝不会觉得拖沓冗长，因为其中无数的笑料可以让每一个人在欢笑中度过漫长的通关时间。



那么，哪些人会爱玩呢？据我认为，所有的人都会喜欢的。如果哪个人说他无法体会到游戏中的乐趣的话，除非他的英语水平太差，否则他肯定是个极端严肃的人。特别是那些曾经在“猴岛”系列中熏陶过的玩家，当看到或听到和以前有着联系的熟悉的事物和人物时，他们一定会发出会心的笑声。而那些第一次接触它的玩家，也会被其中的乐趣深深吸引，因为几乎发生的每一件事都充满了幽默。

经典之作

许多电影的续集拍得不如原作是众所周知的事情，《猴岛的诅咒》会不会也是这样？完全不会！它已不仅仅是续集，它有着全新的富丽堂皇的画面和音乐。最重要的是，它出色地继承了前作的幽默风格，甚至会为了充分体会到这一点而反反复复地去玩，而且每一次都能发现新的东西。所以我可以毫不犹豫地说：“《猴岛的诅咒》必将如同其前作一样成为冒险游戏史上的经典之作！”

适合玩家	具有一定英语水平的冒险游戏迷。
画面表现	★★★★☆
音乐声效	★★★★☆
操作界面	★★★★☆
娱乐价值	★★★★★
耐玩程度	★★★☆
优秀点点	无论是声光效果、还是整个剧情都无可挑剔，幽默逗趣的风格独树一帜，是 97 年度难得的冒险游戏精品。
劣迹斑斑	英语要求过高。
最终评判	88 分



迷失的世界——混乱之岛 THE LOST WORLD:CHAOS ISLAND

北京　赵效民

游戏类型：即时战略

制作公司：DreamWorks Interactive

最低系统：奔腾 60 16 MB 内存、4 倍速光驱 20 MB 硬盘

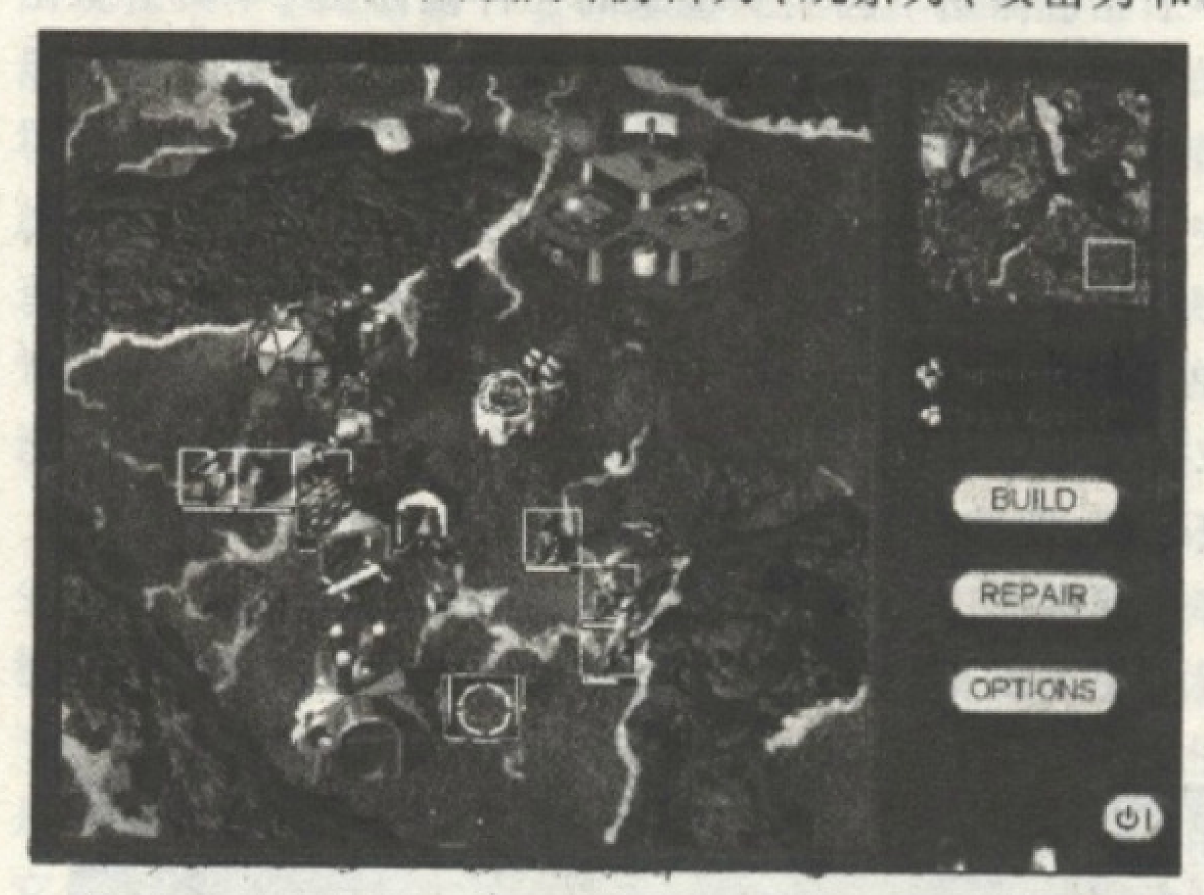
推荐系统：奔腾 133 32 MB 内存、8 倍速光驱 20 MB 硬盘

以恐龙为主角的游戏在我的印象中是很少见的，但在影视界，恐龙则是一棵不倒的摇钱树。由著名导演史蒂芬·斯皮尔伯格执导的《侏罗纪公园》(JURASSIC PARK)的续集《迷失的世界》(THE LOST WORLD)在九七年可谓是毁誉参半，但执着的 DreamWorks 交互娱乐公司仍买下了它的游戏开发权，从而诞生了这部以恐龙为主角的新型即时战略游戏——混乱之岛。

这个容量为 377 兆的游戏制作得相当精致(采用最新的 DirectX 5.0图形平台)，一开场三维动画中的那只大霸王龙和直升机在峡谷中飞翔就给人留下了良好的第一印象，而游戏中的几段过场动画也非常有水准，很值得再看一遍。游戏的画面格式为 640×480 的 256 色。跟当前的潮流相符，游戏中地形复杂的地图和各种建筑都采用 3D 绘图，看起来相当有质感，显得非常的华丽，但相比之下游戏中的人物和恐龙就显得有些粗糙了。游戏中音乐的风格与电影中的很相象，显得挺有气魄，而在游戏过程中则给人更多的是一种轻松但稍带紧张的感觉，应该说是恰到好处。

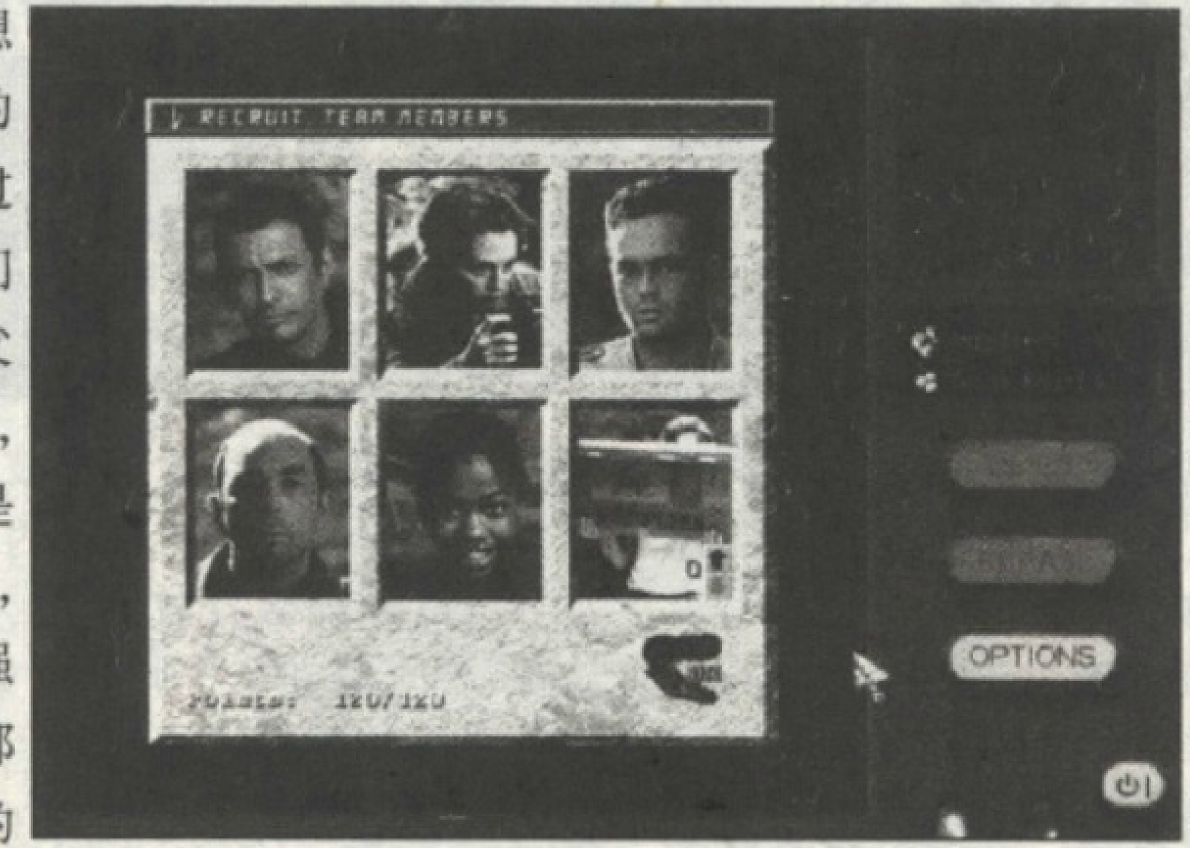
游戏的情节基本取材于《迷失的世界》，分为 Easy、Medium 和 Hard 三个难度。游戏中你控制其中的探险、考查队完成 10 个任务，最终摆脱偷猎者与恐龙的纠缠逃出混乱之岛，而队中人物共有 6 个可供选择，其中的 5 个就是影片中的角色：科学家(男主角)Ian Malonlm 和他的女儿 Kelly Curtis；摄影师 Nick　Van Owen；设备专家 Eddie Carr；动物保护主义者及考古学学生(女主角)Sarah Harding，另外一个则是“热心的志愿人员”。游戏全部采用真人配音，据说配音的就是影片中的演员，这我倒没有证实，但与电影相比较后，我不得不说：“还是蛮象的。”

在任务开始前，都会给你一定的“雇佣点数”，而上边的 6 个人都有自己的“价钱”，当这个人的装备越先进时“价钱”也就越高。所以大多数情况下并不是 6 个人全能一块出场，但在游戏中只要有足够的补给物资就可以通过大本营将他们召齐，但前 5 种人只能是一个而志愿人员则可以是无数个(只要你的资源数量允许)。这 6 个人的基本装备都一样，只是“先天”能力有一些差别。人物的能力共分为：负载力、防御力、观察力、攻击力和移



动速度五种，在游戏中通过使用不同的装备来提高相应的能力。到此你可能会问，与其他的即时战略游戏相比，6 个人物的设计是不是少了一些呢？先别急，不同的地方还多着呢。游戏共提供了 11 种设施，首先要从大本营开始建起，接着有帐篷、火炉、工具屋、了望塔、电站、科学实验室等等，大都是在其他即时战略游戏中很难听到的名字。而且这些设施可以建在地图的任意地方，根本没有约束。与同类型的游戏一样，不同的设施具有不同的能力，比如工具房可以升级大本营和为人物升级装备，有了电站之后又可以再次升级，不过这可没有训练士兵的地方。但我觉得最有意思的要算是孵化器。上文只讲了你所控制的 6 个人物，其实你还可以控制 8 种恐龙(要怎么说是以恐龙为主的游戏)，而在大部分任务中运用恐龙是否得当更显重要，如果没有恐龙的帮助你根本不要指望能玩到关底。但要想得到恐龙部队就必须要

先找到恐龙蛋，然后放进孵化器培养出恐龙。而游戏中的恐龙蛋是有数量限制的，这就意味着你的恐龙部队并不能无止境地扩充下去，所以要好好计划。恐龙中攻击力最强的当然是霸王龙，在Easy难度中如果你有两只霸王龙，那么本关中的敌人基本都可以搞定。其次是剑龙，但要想得到它们的蛋得先经过守护在它们身边的"父母"这一关，所以也不是闹着玩的，想得到更强大的恐龙部队所要冒的风险也就越大，弄不好很可能会"赔了夫人又折兵"。这些设计是不是很有创新？这里不能不提一下游戏中对这些"世纪活宝"的处理，没事时这些恐龙会在同类之间嬉戏打闹，有时还会懒洋洋地躺下来打个滚，而霸王龙则要显露一下霸王的风范，展开身子奋力一吼，配合逼真的音效，那种感觉实在挺好，有时我会故意停下所有工作专门欣赏手下这些干将的表演。

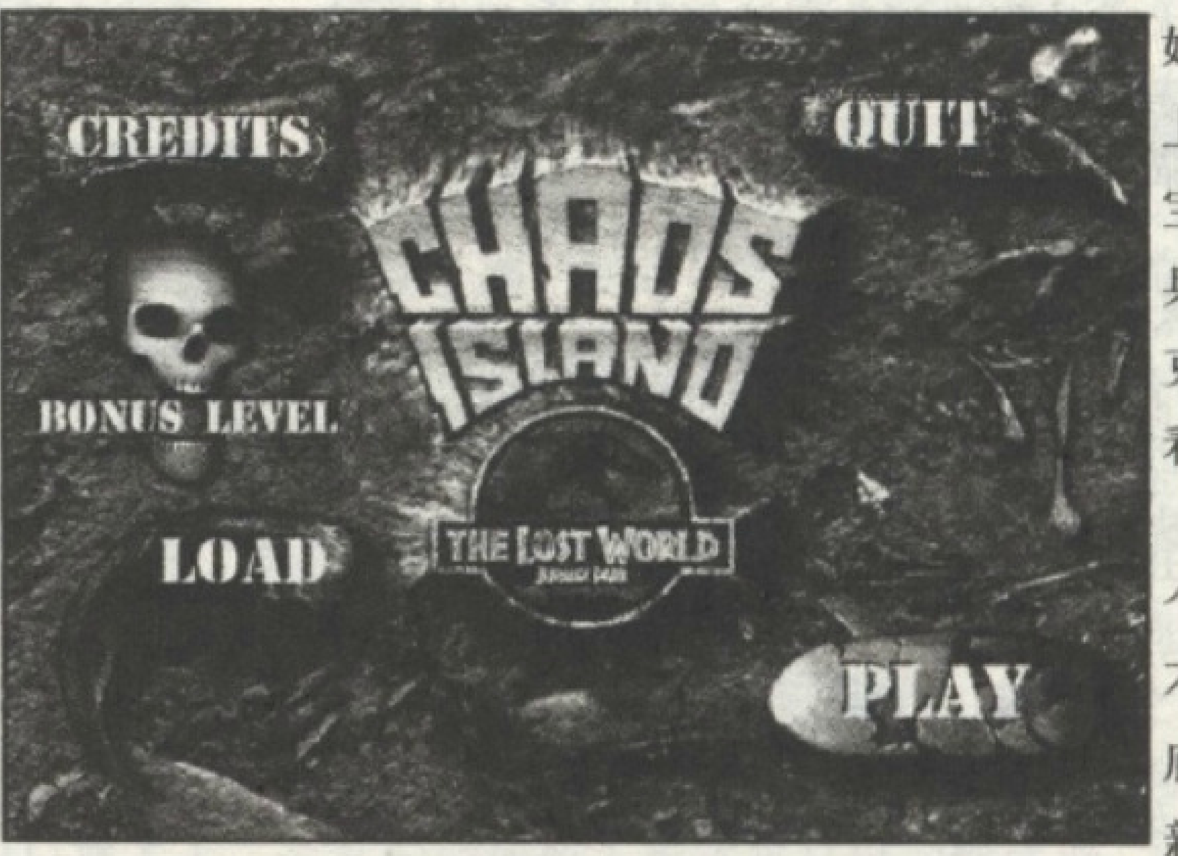


游戏中的资源设计也比较有新意，它是一些随机散落在地图上的补给包（要不怎么叫混乱之岛呢？），而且每次新玩游戏时其所在的位置都不一样。不需要什么机器(也没有机器）只要人往大本营扛这些补给包就行了(恐龙是不会帮忙的)，这时人物的负载力将决定往返多少次可以将当前的这些补给包拿完，显然是次数越少越好。不过这些补给包在每一关中都是"循环再生"的，但"再生"的速度很慢，所以还是要合理地使用，否则就浪费你的时间吧。游戏中将有另一群人与你争夺这些补给包，他们就是偷猎者，所以也不能消极地防守。不过偷猎者的装备实在是太好了，有汉马吉普，有捕兽车甚至还有坦克，而我方队员最顶级的装备也只是一支狙击步枪，所以战斗时最好不要硬拼，若真要拼就多培养恐龙部队吧。

游戏的操作很简单，也是一"鼠"走遍天下，并且可以集体指挥(方式与C&C相同)。在画面的右边只有"建造"、"维修"和"游戏选项"三个按钮。此外在新开始游戏的菜单中还有一个"GUIDED TOUR"选项，点击它就会进入演示状态，带你熟悉游戏的操作，这要算是很少见的设计了，但很值得推荐。

游戏中的AI也给笔者留下了很深的印象，敌对的恐龙在处于下风时会拼命地逃跑，偷猎者也会时不时地包抄一下。而最让人佩服的是我方队员的行动，无论你将目的地指向多远的地方，只要合理（游戏中有些地方根本就没法进入）他们肯定能顺利地到达，虽然游戏中的地形高低错落很复杂（有山脉、峡谷、河流等），但也决不会有半途迷路或"转筋"的情况发生，而且所走的道路多半还是捷径，这可让玩家轻松了许多。不过还是有一些不足，当派往杠包、偷蛋的人数多于其实际的数量时，多出来的人还呆在目的地而不回来，久而久之都不知道人是怎么失踪的，但这与游戏新颖的设计相比倒不算什么。

由于只能操纵一方，所以《混乱之岛》不支持网络对战，这不能不说是一个挺大的遗憾，我想玩家们就只好孤芳自赏了。而当你完成这十个任务后将奖励你一个隐藏任务(Bonus Level)，但这回你不是操纵人了，还记得《迷失的世界》的结局吗？你要指挥恐龙妈妈冲出封锁到船上去救出它的宝宝，有一大堆士兵、汉马吉普和坦克来围追堵截，就看你的身手了。



当我拿到这个游戏后，一口气不停地玩到了关底，因为总有一种新鲜感在驱动着我，而这种新鲜感对于我这名即时战略迷来说已经很长时间没有体会过了。看完我的介绍后相信你也会认为这是一个很有新意的游戏，它无疑为这类游戏提供了新的思路，注入了新的血液。如果你是一个即时战略迷的话，那么我建议你最好也来这个混乱之岛走一走。

适合玩家 即时战略游戏爱好者

画面表现 ★★★★☆

音乐声效 ★★★☆

操作界面 ★★★★

娱乐价值 ★★★☆

耐玩程度 ★★★☆

优秀点点 新颖的游戏设计，令人满意的**AI**和声光效果。

劣迹斑斑 不支持连线功能、气魄不够宏大。

最终评判 **76**



猫者，一种温顺的小动物，整天向你“咪咪”叫，时常还往你怀里钻，使你不得不喜欢这小东西。

狗也，一个对你忠心的朋友，常常脚前脚后地围着你转，发出“汪汪”的轻吠，还不时伸出舌头添添你的手。

乐乐，一个天生具有特异功能，可以与动物交流思想的小孩。从前的乐乐，总以为猫狗这两种可爱的宠物，只能陪陪主人玩耍，逗逗主人发笑，不能搞什么大动作。谁想这次大宇的阿猫阿狗居然搅得他所居住的这个与世无争、安静祥和的小镇——木桶镇天翻地覆，一派狼藉。首先是猫儿们群起造反，殴打来往过路的行人、抢夺街边的商店。接着是小镇上的居民对此人人自危，束手无策，于是天降大任于乐乐也。

经过一番调查，乐乐发现忠心的狗还未变节，于是赶紧东奔西跑，四处奔波，希望能够联合起所有的忠心狗，与咪咪猫们决一死战，“阿猫阿狗”的故事亦就此拉开帷幕。

序幕

乐乐不满父母整天忙于工作，使自己形影孤单，于是独自一人回到阔别已久的木桶镇，想与疼爱自己的约翰叔叔一起生活。谁想一到镇上就发现往日的乐园居然变得死气沉沉，到处鸡犬不宁，人人都耷拉着一副苦脸。这时乐乐儿时的伙伴灰灰（一只麻雀）遇上了麻烦——几只猫正在合伙欺负它，灰灰势单力薄，只剩下在地上扑腾的力气。乐乐一见赶紧上前救下它，没想到此举可捅了马蜂窝，不讲理的猫们立刻在首领“黄金战舰”的带领下围上前来。嗬，看上去黑压压一片，怕不有几十只。俗话说双拳不敌四腿，好汉也怕吃亏，乐乐赶忙带着灰灰逃之夭夭，猫们在身后是紧追不舍。就在这关键时刻，幸亏有老朋友阿康赶来帮忙，这才化险为夷。乐乐经过打听才知道，原来镇上的猫儿们一起造反了，成群成队攻击路人、抢夺商店。乐乐一听这怎么行？暗下决心一定要将这个问题解决，使小镇恢复往日的宁静。

乐乐顺着路来到左边栅栏处，见到了正等在这里的阿康。将自己的想法同阿康一说，打算立刻着手展开对猫儿们的镇压工作。然而事情远没有那么简单，乐乐没想到，就连他与阿康小时“修筑”的基地都被猫占领了。没了基地可怎么是好？乐乐忽然想到叔叔约翰不是有处大宅子吗，谁知阿康居然说约翰叔叔早已经死了，而且那宅子里还正在闹鬼，没人敢进去。听到闹鬼，乐乐心中实在害怕，但想到约翰叔叔过去那么疼爱自己，想必他就算变了鬼也不会对自己怎么样。于是乐乐鼓足勇气，拽着阿康来到鬼屋。

在鬼屋前正巧看见一位小天使来接引约翰叔叔去天堂，反被约翰的鬼影吓得惊慌失措，连头上的光环都滚到地上去了。乐乐捡起光环还给天使，并亲自出面呼叫约翰叔叔，幽灵再次出现，原来叔叔真的变成了鬼。见到乐乐，果不出所料，叔叔还是象以前一样和蔼可亲，一点也没有露出凶狠的样子。叔叔带他们进人室内，并且向乐乐叙述了自己心中的不平。天使看到受伤的灰灰，便施出仙法治愈了它那受伤的翅膀，看到昔日的伙伴又能在天上飞舞可真让人高兴。乐乐向叔叔说出自己的想法，并提出想借用房屋做基地，反正空着也是空着，同时叔叔也正想与久别的乐乐多聚一阵，于是这第一个难题便这样解决了。看到乐乐兴致这么高，阿康也主动去找死党阿吉来帮忙，三个多日不见的好伙伴终于又能聚在一起了。



木桶小队

阿康走后，乐乐在屋内左转右转来到右边的一间暗室门前。叔叔告诉乐乐，在暗室里有一个藏钱的箱子，可是暗室门的钥匙又不记得放在哪儿了。哎，这不等于和没说一样吗？

乐乐发现挂在楼梯边的画挺有趣，打算过去观赏一下，不想此举让叔叔恢复了些许记忆，他说这幅画与暗室门钥匙好象有关。那倒要仔细瞧瞧了——这不正是大门口的那个花园吗？赶紧来到门口，不错，就是这儿，但钥匙放在哪儿呢？乐乐觉得门口那两个雕像有点古怪，动手敲它一下，雕像转动了，果然有机关！同样将另一个雕像转动后，从水池中央又升起一座雕像。这时叔叔终

于想起来了，原来钥匙就在雕像的手上。乐乐拿着钥匙进入暗室，打开一个大箱子，哇！发了，全是金子啊！

阿康带来了阿吉，三个小伙伴制定了一个共同目标：平息小镇猫乱。为此三人成立了木桶小队，各自分工后大家分头展开行动（别忘了在鬼屋中庭四周搜索一番，树林里有好东西可拿；在二楼约翰的卧房可以休息）。

虽然目前有了两个帮手，可是乐乐一想到那天被猫袭击的事就心有余悸，看来光凭三人的力量还嫌不足，得多找一些帮手。对了，可以找忠心的狗帮忙。说干就干，乐乐出门向右来到不是约翰的路，可是一条狗也没找到，倒是碰到不少许久未见的邻居，寒暄之余各家走走串串，顺便捡了一堆杂七杂八的东东。安婆婆告诉乐乐，狗儿都躲到了镇西边。乐乐来到镇西，看见一只叫大米的狗，把想法对大米一说，嘿，大米还挺热情的呢，自告奋勇去找狗老大猎狮商量。乐乐发现阿吉在搬运设备，于是上前帮忙，二人回到鬼屋。在屋中安置下设备，这下终于有了窝了。乐乐从阿吉处拿回了 PDA，这可是个先进的工具，有了它，那些捡来的东东就可以组合出许多非常有用的新产品来（详细物品组合列表请参阅游戏说明书）。



乐乐再次找到大米，大米难为情地告诉乐乐，猎狮不同意帮忙，因为它只想靠自己的力量打败猫。不过大米自己倒是很愿意加入木桶小组，于是乐乐带着它准备返回基地，却在路上碰上了两只小猫——一咪和二咪，这次看来不用逃跑了，在两只小猫面前发发威风不算过分吧。然而没想到由于自己近两年来已不象小时那样“能征好战”了，身手已经变得好糗好糗，连两只小猫都得打上半天，还弄得自己一身伤痕。回到家门口遇上了小天使，善良的天使为乐乐治愈了伤口。

鬼屋中，朋友们的努力终于有了结果，镇上的人也知道了他们的想法，PDA 亦有了最新的开发功能，可以结合创意点数研发新物品了。

寻找帮手

乐乐用 PDA 开发出一些新的实用物品带在身上，而后继续寻找帮手。一路上揍翻了许多不识相的猫，让乐乐增长了不少作战经验。最后总算找到了两只小狗，大米立刻向它们介绍起乐乐，希望它们能加入木桶小队。然而大米的口才实在不敢恭维，而且它的语气还十分的霸道，这下可把两只小狗激怒了，它们居然要与乐乐比试比试。好不容易将其打败，但人家还是一肚子不服气，都怪大米这没用的家伙。

继续向西行，遇到了一只本镇最无用的狗——香蕉皮，又在大兵路桥边碰到了戴草帽的法兰克哥哥。他请乐乐帮忙询问小兰的姐姐——小琴的生日和爱好，乐乐心中暗笑法兰克真是个胆小鬼。继续向西走碰见白眉，面对那么多的狗，大米还是恶习不改，张牙舞爪、口出狂言，乐乐赶忙上前阻止，于是大家立下战书决定改天比试。一下子要对付这么多条狗，这可如何是好？看来还得找一些特别的武器装备。

从阿杰处得知可以用铁丝改良雨伞。乐乐去东边找到小琴，小琴说她的七只小猪不见了，于是乐乐到小琴家左边的公路上替她抓回了逃跑的七只小猪，并得到了一段铁丝。回家将铁丝交给阿吉，制成了改型弹力伞。在小兰家向小兰问出了小琴的生日和爱好，出门在背着花篓的婆婆处买到海芋花。忽然看到上次打败的那两只小狗，瞧它们还是一付不服气的样子，看来还得给它们来一次“再教育”，顺便试试新型弹力伞的效力。

向西行找到法兰克，乐乐告诉他小琴的生日，还将鲜花送给他用。没想到法兰克居然又想要乐乐替他把花送给小琴，明明喜欢人家，却不敢表白，这可怎么行？乐乐告诉法兰克，既然喜欢小琴，就该自己送鲜花给她。一个女孩子怎么会喜欢上一个连鲜花都不敢送给自己的人呢？一番话终于打动了法兰克，乐乐亦由此得到了十点创意。

回到城堡后，大米被恼怒的阿吉踢了个大跟头，却因此领悟到一个绝招——“大米滚蛋”。乐乐向西行来到青草公路，看见一群正要离开本镇的狗。乐乐立刻展开“政治攻势”，鼓励大家不要放弃自己的家园，拿出信心与猫们一决高低。可是讨厌的大米却在一旁自说自划，挑逗起众狗的怒火。别看它们是败军之狗，但也不是好欺负的，尤其是那只会放毒气的僵尸狗，更是凶猛异常，它们一拥而上将乐乐打得一败涂地。受伤后的乐乐赶紧呼叫阿吉寻求对策，得知要想打败僵尸狗需要一种消毒水武器，得用阿摩尼亚药水和消毒水作原料。



在田野路南瓜博物馆内，乐乐看见一个可爱的小妹妹，她的小鸡不见了，乐乐主动答应帮她找。在青草公路又碰上一个喜欢算数的女孩伊罗纳，乐乐好不容易才帮她算出了正确答案 481，小女孩高兴地送给乐乐一瓶消毒水，并告知小鸡的下落。东逛西逛来到东郊公路，果然在旗杆下发现了小鸡多多，当把这小家伙交给小妹妹后居然意外地得到了苦寻不见的阿摩尼亚药水，这可真让乐乐乐昏了头，看来人还是要多做好事才会有好报，这回终于可以好好教训僵尸恶狗一伙了（另一种找到药水的方法是：从约瑟将军的孙女妮妮处得知小兰有很多娃娃，见到小兰后她请乐乐把一个玩具代送妮妮。送到后便得到阿摩尼亚药水，再回报小兰又可得到消毒水）。

乐乐和大米来到蛋糕南路，被三剑客狗和香蕉皮拦住了。原来三剑客被另一只叫做“汉堡走路”的狗给欺负

了，它们想请乐乐帮忙出一口气。于是乐乐同它们一起来到东部公路，一场恶战狠狠教训了汉堡走路这伙不懂礼貌的狗，让它们知道“人外有人，狗外有狗”的道理。虽然打败了汉堡走路一伙，但要想让它们真心服气还得另想办法，听说白眉是这伙狗的头领，于是乐乐又去寻找白眉。这回倒挺顺利，不一会儿就在青草公路发现了白眉的踪迹。正想和它商量商量，一只小狗跑来报信，说汉堡走路和土头在大兵路和人类打起来了。哎，当老大也挺烦的，赶紧出发来到现场。只见土头正被一群穿西装的怪人海K，白眉不敢去管，只有乐乐挺身而上……

猫狗大战

小狗土头终于决心帮乐乐的忙了，它跟着乐乐回基地与大家见面。出了基地，乐乐看见两只挺好笑的小狗，它们一胖一瘦，其大名就叫作胖哥和瘦哥。小狗告诉乐乐猎狮在蛋糕南路等他，想与他商量一点事情。赶到约会地，猎狮告诉乐乐，经过它们的侦查，发现这次猫儿暴动的事件不那么简单，似有幕后人物在操纵，所以猎狮与所有的狗决心要与它们大干一场。乐乐当然赞成，于是大家一起来到蛋糕北路参加誓师大会。在会上，群狗热情高涨、各抒已见，乐乐也激昂万分，第一次猫狗大战亦就此拉开帷幕。

这次战斗主要发生在小镇的钓鱼街、爱神街和哈哈街，战场上小狗们各自为战，打得不亦乐乎，乐乐穿插其间帮助那些打得比较吃力的小狗。

在哈哈街乐乐参加了杰米等几个小朋友的捉迷藏，捉到所有小朋友后得到了两个苹果的奖励。接下来又和杰米玩猜谜，乐乐猜中谜底都是“南瓜”。这时杰米说想吃汉堡，乐乐便去餐厅购买，无意中听说报社社长夫人下午2点会到餐厅来。于是乐乐准时前去



“赴约”，得知薇薇的一对戒指不见了。去找社长打听，社长表示愿出500元悬赏寻找。乐乐又从薇薇处得知杰米近日神色不对，于是立刻去找杰米调查。杰米终于承认是他偷的戒指，但已有一只丢失了。将一只戒指还给社长后乐乐得到了500元奖金，而薇薇希望乐乐能帮她找回另一只戒指。乐乐从厨师伍迪那里得知，下午2点多会有只尾巴上带着戒指的猫来厨房偷东西。果然，到下午2点的时候那只贼猫跑来了，却被突然出现的乐乐吓得惊慌失措，逃跑时把戒指掉了下来。乐乐把赶跑猫的消息告诉厨师，得到了300元的鼓励奖。再把戒指送去给薇薇，又得到300元的热心奖。

猫狗之间经过一场混战后，猫首领黄金战舰首先开溜，“一战”终以小狗的胜利而告终。大家望着收复的“半壁江山”，心头不禁涌起一股自豪之感。

下一步是如何保住胜利果实的问题，大伙召开了安全会议。会上乐乐提出了自己的看法，并分兵派将，沿街设防，大家各自领命而去。乐乐在田野路发现了一个难题——看南瓜的老人说由于猫被狗赶跑了，老鼠便越发猖狂了，这该怎么办呢？土头立刻过来说：“看我的”，于是乐乐很高兴地把这项艰巨的任务交给了它。

乐乐与阿康一起来到河边空地找到白眉一伙，请白眉加入“抗猫统一战线”，白眉决心去见猎狮。在蛋糕北路乐乐碰到了猎狮，得知猫王对昨日一战很是恼火，已准备开始反攻小狗。这时忍者猫神奇般地出现在面前，说猫王有请，同时还抓走了迅猛龙。谁怕谁呀，去就去，乐乐急忙赶到钓鱼路，猫王却撤走了，引得群狗向前追去。不好，看来猫王是想放长线钓大“狗”。乐乐先将迅猛龙救出带在身边，此时白眉也加入了阵营，在钓鱼路乐乐又说服了僵尸狗，于是第二场猫狗大战又开始了。



打败以什锦猫为首的几只三脚猫后得知猫王在伟人纪念路，乐乐到那儿一看，还是扑了个空。碰到胖哥、瘦哥两个，又得知猫王转移到了祈祷路。在夜猫子的指引下到那里一看，猫王正与白眉相持不下，于是乐乐加入了战斗。谁知狡猾的猫王总是不肯正面交手，又偷偷地溜之大吉，乐乐只好向早安二路追踪而去。中途遇上了钢毛，没想到大米的烂嘴又惹来了一场争斗，打赢后乐乐借机给钢毛讲述了一番“团结就是力量”的道理。在早安路接受过神父的洗理后，乐乐又从猫爪下救回了香蕉皮和圆刷子。香蕉皮告诉乐乐，老猫王又回到了伟人纪念路。来到伟人纪念路，正巧碰上警长追捕猫王，但胖警长哪是猫王的对手，一下子就被猫王的南瓜打发了，看来还得乐乐出手。一阵交手过后双方不分胜负。这时猫王突然提出干脆以这座桥和圆圈路为界，从此猫狗互不侵犯。根据当前形势，乐乐认为划一条这样的“38线”暂时休战是利大于弊的，今后可从长计议，于是猫狗“二战”终又告一段落。

几天后，在熊宝宝桥旁的河边空地上猎狮宣布了“猫狗协定”，同时决定退位，请乐乐担任狗首领，今后人类要为狗提供食物和住所，狗也要为人类作工作。众狗一致欢呼，拥护乐乐为新首领，于是乐乐光荣地成为了木桶镇的新任狗长官。乐乐立刻着手为狗儿们分配任务，安排食宿，木桶镇从此暂时恢复了往日的宁静。

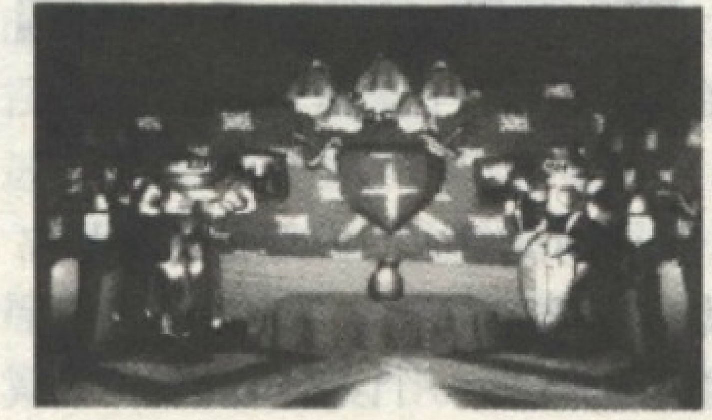
上学风波

约翰叔叔让乐乐去一趟警察局，乐乐出门后碰巧见到了许久不见的天使，高兴地与她打了个招呼。来到伟人路和山楂警察闲聊之余想起了学校。现在已是开学时间，自己还未去报到，可是上了学又怕猫们趁机反扑。于是乐乐决定去一趟学校，为自己请假。

在钓鱼路碰见一个小孩说学校教师——木桶教皇

正在追捕逃学的阿康和阿吉，于是乐乐赶紧用PDA告诉阿吉这一严重情况。没想到才通完话，教皇就出现了。这个蛮不讲理的家伙一点也不给乐乐面子，命令他们三个人明天必须上学，否则有他们好看。乐乐回到鬼屋与阿吉商量对策，为了小镇的安危，大家决定通知教皇休学半年，约翰叔叔也完全赞同。对策是有了，但谁去和那不讲理的教皇说呢。唉，看来还得乐乐亲自出马，谁让他是主角呢？

在蛋糕南路碰见山楂警察，乐乐得知教皇正在学校等他。来到学校将情况向教皇反映，但这个倔强的老头始终不肯相信约翰叔叔之类的话，非要教训一下乐乐。乐乐没法，心想那么多猫我都能对付，还怕你这糟老头。谁知教皇果然有一套，揍得乐乐满地找牙，幸亏山楂警察及时赶来相救才留住一条小命。乐乐回到鬼屋，向约翰叔叔控诉教皇的横行霸道，约翰叔叔也生了气，他告诉乐乐想打败教皇只有利用他的弱点——怕音乐。



再起风波

乐乐前往早安一路教皇的家向教皇夫人取音乐齿轮。在不是约翰的路上碰见一帮捕狗队正在拘捕小狗，原来这又是教皇捣的鬼，是他通知捕狗队这里有疯狗要捉，才导致了这场麻烦。既然被狗长官乐乐瞧见了，怎么能有理由不管呢？自然是该出手时便出手。尽管这样，还是有许多狗被抓走了。在蛋糕南路碰见了死里逃生的钢毛，得知狗全都被抓到学校的附近。乐乐来到早安一路教皇的家，可是找遍全家也没有发现齿轮。

在钓鱼路碰到山楂警察，在他的帮助下找到了教皇夫人并得到音乐齿轮。一行人来到学校与捕狗队队长开战，结果不但未能救成小狗，连跟去的大米也遭了殃，乐乐只得回到鬼屋找阿吉、阿康帮忙。在鬼屋三人完成了音乐盒的制作，一起前往学校寻找被抓的小狗。在教堂见到神父，神父请他们帮忙治好瑞得的病。于是他们带着神父的镜子前往东郊公路瑞得的家，治好了瑞得不愿面对现实的病。回来将此消息告知神父，神父将镜子送予三人

在蛋糕南路终于见到了教皇，乐乐马上使用新式武器——音乐盒，果然叫他不战而逃。三人立刻脚不停蹄地来到学校，心想这回总该可以救回小狗了吧。谁想教皇也不是吃素的，他早准备好了耳塞，同时联合起捕狗队长，又将三人抓了起来，绑在了教室，并准备杀死小狗。教室中善良的天使突然现身，她光辉圣洁的形象感染了看守三人的小孩儿，释放了三人。乐乐来到学校门口，发现小狗被关在车内，正义的居民们正在要求释放小狗。乐乐三人正想趁机先放了小狗再说，却被教皇敲昏了。关键时刻，一向与乐乐不和的猫王不但未趁火打劫，反而带领了群猫赶来帮忙。

从昏睡中醒来的乐乐发现自己身处教堂，在屋子走廊的门口见到一对争吵中的夫妻，走廊的出口全被他们挡住了，乐乐只好先去别的地方。来到另一房间，见到一个昏迷中的女孩，乐乐觉得这个小女孩长得真象那个小天使。此时小天使又一次现身，她告诉乐乐，原来这个小女孩（真梦）就是她的躯体，门口的夫妻就是她的父母，因为他们整天吵架，所以她宁愿永不醒来。乐乐经过一番努力，终于使天使的父母和好，美丽的小天使也苏醒过来，一家人欢天喜地的团圆在一起。这时乐乐得知教皇已被镇长撤职了，看来一切都要变得更加美好了。

人心污染计划

几天后，乐乐与阿康在电器行门口碰到神探汤米，他说出了一条令人震惊的消息：有人蓄意谋杀真梦一家，因为真梦的父亲发现了木桶镇古遗迹的重要关键。于是乐乐随着这位神探、大盗兼小偷，来到早安一路左数第六间的真梦家。一看左右无人，赶紧溜进去。在书房，乐乐发现一条暗道，进去后却一无所获，唯一一个可能有价值的保险柜又打不开，于是大家退出房屋。谁想才出屋子就被肥客警官逮个正着，关进了监狱。唉，真不该和小偷交往。监狱中，乐乐结识了许多狱友。从一位报社记者口中知道了大都市企业的“人心污染计划”，原来小镇上的风波一直都是他们在搞鬼。



乐乐利用特异功能与张三的狗对话，从它口中知道这监狱的墙有个洞，于是大家一起由此进入密道，在密道深处发现一具骷髅，从落在地上的一本日记中知道原来这骷髅生前还是一名考古学家，他来这儿是因为这里可能通往金字塔。尽管有了不少的收获，但出路依然不见，一行人只好又回到牢中，幸好此时好心的山楂警察前来释放了乐乐。

没想到在警察局门口又碰上了刚刚返回警局的肥客警官，他又要拘捕乐乐。此时艾伦夫人和真梦的出现为乐乐解了围，大家相约每天晚上由真梦为乐乐补习功课。

猫王＆镇长乐乐来到圆圈路（别忘了在消防栓、路灯、红绿灯、电话亭等地方搜搜），到蛋糕店、五金店和杂货店采购了一些东西，经过不是桥的时候，忍者猫跑来说猫王失踪了，请求他们帮忙寻找。尽管过去曾和猫王有不少恩怨，但猫王不也曾不记前嫌帮助过乐乐吗？于是乐乐决定帮忙寻找猫王。

乐乐来到约翰的路找猎狮帮忙，猎狮引荐了一只名叫摩西的狗。大家在木桶广场找到了摩西及其助手花生，但摩西需要一件物品才能够展开行动。此时乐乐得

知镇长也失踪了，于是来到老爷路行政所镇长家中，却意外地发现了猫王的服饰，乐乐暗自怀疑镇长会不会就是猫王呢?

经过圆圈路来到音乐路上的电影院，从影院萤幕进入DOMO拍片厂，见到许多奇奇怪怪的家伙，其中有一个穿一身黑衣的蔡大魔头教乐乐学会了DOMO散步，乐乐又从“林导”克敏那里学来一记双枪攻击。离开影院来到魔王路，路旁的废墟里藏着不少好东西。来到小时的秘密基地，摩西说这里有猫王的气味，但看守大门的肉丸怎么也不肯让他们进入。乐乐突然想起基地内还有条暗道，于是领着大家来到鬼哭路的枯井。进入其中，经过一阵折腾后终于找到了镇长。这时闪腰侠(即记者)也从天而降赶来营救，同时肉丸亦闻声赶来，大家合力大战黑帮，救出了镇长。

内　幕

镇长告诉大伙，他原来是大都市企业总裁的女婿，因不满总裁的所作所为，所以独自回镇以猫王身份与总裁对抗。现在他看到乐乐完全有能力承担这个责任，便决定将猫王的身份和职责交付给乐乐。乐乐接任后，首先安排群猫的民生问题，为大家解决了后顾之忧。



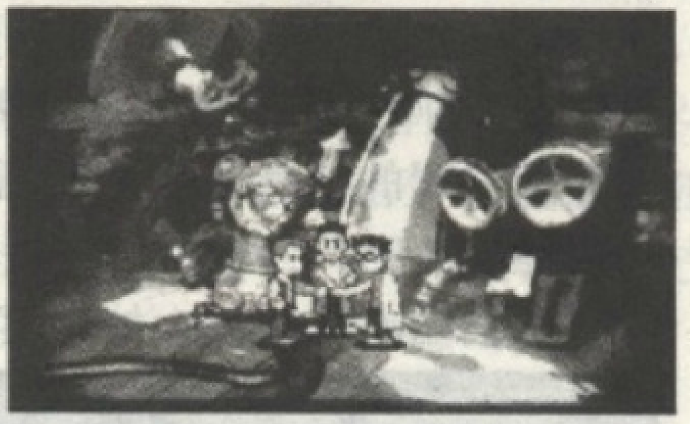
几天后，在不是约翰的路上碰到了木桶镇记者拉班，得知狮子王黑帮占领了警察局，并且把肥客和山楂扣为人质。乐乐赶忙来到这是路的警察局，在黄金战舰的帮助下救出了二人。接着又遇上大批黑帮打手，击退敌人后乐乐决定去寻求镇长的帮忙。来到镇长家，镇长告诉乐乐敌人的据点在爱神街的大企业办事处。

乐乐本以为打败了办事处的门卫后就可以进去了，谁想到却怎么也打不开门，还和一个女孩——红珊瑚起了冲突。这时汤米赶来，使出绝技打开了大门。在办事处内绕过重重警卫来到地下一层的玩具设计室，看到一只大狗熊和玩具设计师。汤米趁设计师不注意偷了一张设计图，却什么也看不懂，于是乐乐想到了阿吉，也许他这个小“电脑”能解决问题。

回到家阿吉果然不负重望，他告诉乐乐这种玩具具有极大的破坏力。这时阿康气极败坏地跑来，原来镇上出大事了，玩具人到处破坏房屋。乐乐三人急忙赶往出事地点，才到约翰的路就发现玩具人在欺负小狗地瓜，幸亏猫王及时出现才将玩具人打败。阿吉告诉乐乐玩具人是由总控制器操作的，乐乐赶到大企业办事处，可玩具设计师告诉乐乐遥控器已交给了小姐红珊瑚，而她此刻正在木桶广场。等众人赶到广场，才知道原来遥控器就是那天见到的大狗熊，红珊瑚指挥狗熊向众人进攻，经过一场恶战终于打败了狗熊。红珊瑚终究还是个小女孩，打输了便哇哇大哭起来。这时镇长出现了，原来镇长就是她的父亲，看到他俩的团圆，乐乐高兴极了。

虾格里拉

为了彻底解决玩具人的问题，乐乐决定去一趟大都市企业的总部。这时闪腰侠走来告诉乐乐，从魔王路有一条秘密山路可以通往大都市企业总部——虾格里拉，于是大家结伴来到山路，却碰上一群恶狼。此时乐乐儿时的伙伴黑武士突然出现，帮乐乐打退了狼群。



左绕右绕，乐乐终于来到建在火山口的虾格里拉(这里没啥好捡的)。本想进大都市逛逛，却因没有通行证而作罢。在总部左二楼乐乐看见一个卖唱的人——米糕受到一名律师的污侮，乐乐发现律师的身后好象有个恶魔在操纵着他，于是上前赶走了恶魔，不料却被警卫指责为恶人，遭到他们的袭击。赶跑了警卫后，乐乐带着米糕一起返回了木桶镇。在鬼屋内乐乐三人决定潜入爱神街大企业集团办事处，看看能不能弄张通行证回来。出门和麻雀灰灰聊了几句(又能学到一招)，在桥上看到镇长和红珊瑚。原来总裁的女儿要将红珊瑚带回去，因此镇长打算将女儿送入鬼屋托乐乐照顾。

乐乐来到办事处，正巧听到皮果在沾沾自喜地说着自己的阴谋，妄图通过洗脑计划来统治小镇。乐乐来到木桶镇广场，就在皮果对镇民发表讲话时出面揭穿他的阴谋。突然乐乐发现皮果身上有个恶魔，恶魔向乐乐发起攻击，乐乐不敌，只得暂时退避基地找阿吉帮忙。

二人经过研究，结论是要想打败恶魔，必须学会法术。于是乐乐前往教堂找神父学习医疗术。接着又来到学校，打开图书馆最后一排书柜中的暗门找到叮当爷爷，向他学会了幽灵猫召唤术。

回到鬼屋，在门口碰到了前来求救的黑帮老大狮子王，原来他被大企业集团出卖了，三个手下也被抓了。于是乐乐和他们一起来到爱神街大企业办事处，在门口得知米糕也被坏蛋皮果抓进去了，新仇旧恨聚于一处，一伙人立刻冲入办事处。在办事处二楼，乐乐发现一道打不开的门，汤米与门“奋斗”了半天也没能打开。此时红珊瑚突然出现，带着大家进入另一道密门，只留下汤米一人继续与原来那扇打不开的门“搏斗”。众人来到三楼，与捕狗队长一场血肉大战终于救出了被抓的伙伴，又在三楼左边放出了刚才被妈妈关在屋内的红珊瑚。回到二楼。嘿，汤米还真有点本领，居然把那扇门给弄开了，里面竟是间厕所，在马桶上捡起块金属板后大家打道回府。

金字塔之迷

根据考古学家的笔记，在木桶镇东南方的不毛岛上有座金字塔，阿吉认为金属板很有可能就是打开金字塔

的钥匙。于是乐乐来到金沙路旁的木桶港口，花去1000元船资来到不毛岛。在岛上大家发现了一根奇怪的柱子，乐乐将金属板放入其中，一阵响声过后果然平地升起一座金字塔。大家进入塔内，打退许多怪物后终于在塔最深处找到了金字塔宝石。

乐乐一伙出塔后发现设计师带着他的新“作品”——清洁车二号机器人在塔门前早已守候多时了，乐乐既然不想交出宝石，就只有将设计师和他的清洁车“清洁”掉一条路可走了。完事后准备搭船回家，却被告知船已被设计师搞坏了，这可怎么办？于是乐乐赶紧呼叫阿吉帮忙。阿吉真是个天才，马上想到将刚到手的宝石装进PDA就可以瞬间移动，这下可就方便多了。

刚想歇歇脚，就听说坏蛋皮果居然要拆掉镇民的房屋建别墅。于是乐乐立刻“瞬移”到田野路林得家找皮果算帐，皮果叫嚣了几句后派几个手下人上来送死，自己乘机溜走了。乐乐来到镇长家，狮子王诚恳地向镇长道歉，镇长劝狮子王向警察自首以减轻罪责，而狮子王则不甘心被皮果栽脏。此时又传来皮果一伙在青草公路惹事生非的消息，乐乐立刻火速赶往那里。

在青草公路见到皮果后，这个坏蛋立刻叫出大都市派来的警察天狼星，欲逮捕狮子王。天狼星不听狮子王的辩解，非要抓他走不可，双方只好大打出手，战胜后狮子王返回鬼屋避避风头。此时乐乐听说地瓜被皮果踢伤了，阿康已送它去蛋糕北路的兽医院，于是前往探望，路上又与四个拜金教徒起了冲突。



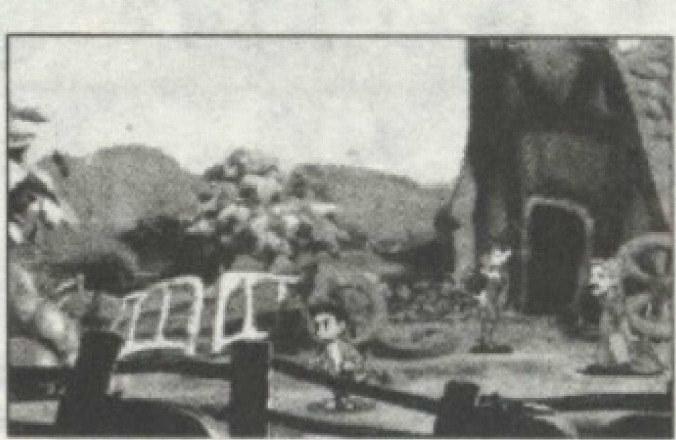
乐乐等人继续跟踪皮果，天狼星又跑来逼问狮子王的下落，自然没捡到什么便宜。这时魔王路上又有清洁机闹事，还得让乐乐等人跑过去再次将设计师和他的清洁机“清洁”干净。返回鬼屋，乐乐见狮子王正在向天狼星自首，表示愿意服法，并同意当证人指证大都市企业联盟，而受到蒙蔽的天狼星也消除了疑虑，表示一定要将大都市企业绳之以法。

乐乐告诉天狼星皮果有重大嫌疑，于是两人联系过阿康后赶到祈祷路，见皮果正在威胁阿康。皮果见众人来到，不敌而逃。阿康立刻追踪而去，乐乐与天狼星打败了皮果的保镖后随着赶到教堂，正遇阿康。大家经过商量决定分头行动，乐乐前往教堂，阿康前往坟场。在教堂，幽灵猫忽然出现并告诉乐乐会有更邪恶的敌人出现，乐乐目前尚不可力敌，只有将其骗至教堂利用教堂的神圣力量方可。

乐乐赶到坟场，见天狼星正在准备逮捕皮果，忽然从皮果身后飘出一个黑影，一掌击昏了天狼星。原来这就是幽灵猫所说的更邪恶的敌人，果然利害，乐乐赶忙溜之大吉，恶魔在后紧追不舍。来到教堂，乐乐发现真梦正在祈祷，这时恶魔赶到，正欲伤害两人，关键时刻真梦化为天使将恶魔送进了地狱，皮果亦被警局逮捕。

火山爆发

乐乐回到警局，天狼星以由警方来处理这件事情，小孩子还应以学业为重为由，拒绝接受乐乐的帮助。无奈，乐乐只得离开警局。在警察局门口碰见了真梦，得知虾格里拉火山即将爆发。于是二人赶到位于虾格里拉的大企业总部，准备通知那里的居民赶紧撤离。在虾格里拉遇见了教皇夫妇，可是无论怎样劝说，他们就是不相信乐乐的话。就在此时，地动山摇，大地变色，眼看火山就要爆发，直到此时，教皇夫妇二人方才相信是真，赶快随乐乐来到山下。火山终于爆发了，大都市在大火中化为灰烬。



乐乐回到鬼屋告诉大家火山爆发的事，并提议组成一支救援小队以帮助幸存者。阿吉在教皇的帮助下利用国家计算机网络召集救援人员前来帮忙，谁想突然发现网上有人正利用政府名义盗用钱财，这时阿康赶来报告皮果失踪了。

原来是玩具师救走了皮果，钱财正是皮果盗取的。阿吉从网上查得他们正在办事处，于是乐乐带着阿康赶到办事处，见到了红珊瑚和她母亲，从她们口中得知皮果在地下室。突然乐乐听见轰轰的响声，出门一看，只见街上的地面已经裂开，冒出一个房子样的物品。躲在里面的玩具师和皮果告诉大家这个物体叫武装样品屋，具有强大的威力，没人能伤得了他们。

乐乐不信，拼命向武器屋猛K一下，却毫无用处。无奈正欲逃跑，却被一炮击中，红珊瑚赶来救下乐乐并将其送至医院。乐乐醒来后得知皮果已溜到港口，正欲携款潜逃。于是再度披挂上阵，到教堂找到天狼星和狮子王，三人一起来到港口，终于将罪大恶极的玩具师和皮果送入大海深处。

小镇的危机终于解除了，此时天使、乐乐、狮子王、天狼星、所有的小狗、小猫……所有的人和动物都只有一个心愿——赶紧救治劫后余生的人们，大家为了这一共同的目标一起向火山处跑去……

出品公司	大宇资讯		
载体	光碟×2	系统	WIN95
语种	中文	类型	角色扮演
画面	★★★★	总评： 88	
音响	★★★		
操作	★★★★		
剧情	★★★★★		
娱乐	★★★★★	晶合实验室	



游戏须知：游戏开始时点击主人公，在 OPT(选项)里选择 Load New Game 和 Easy，这样就能拥有无限弹药和金钱，而且同敌人搏斗时主角的生存机率也会大大提高。当每次重玩时，游戏的进程都会不同，因为事件的发生是随机的，同时剧情也是多线发展的，结局亦有多种，所以本文仅供各位玩家参考。当然，我们会尽可能地把所知道的都告诉大家。此外，经常 Save 一下总没有什么坏处，毕竟当你做错什么的时候，最好的办法就是 Load。记住，双击鼠标是快跑，这不仅可以大大节省时间，而且在某些时候是保住老命的最好方法之一。

银翼杀手必备工具：

1. 艾斯帕仪(The Esper)

也许看过电影《银翼杀手》(又称“公元 2020”)的人会记得，扮演主角的哈里森·福特将一张照片放入艾斯帕仪内，然后放大再放大，藉以找出蛛丝马迹。同样，在游戏中你也可以找到大约十二张能用艾斯帕仪搜索出线索的照片。

2. 凯亚 (KIA, Knowledge Information Agent, 知识暨资讯调查器)

这东西是放置线索的宝库，所有对话和你所获得的证据都存放在里面，还包括了主要嫌疑者的简要资料。藉由迷你型的资料库程序，它可以动态地以多种方式对证据做排序工作，比如证据从哪里来，关系人是谁等等。它甚至还会显示某嫌疑人是生化人的概率——不过推测的准确度与证据的可靠程度有绝对的关系。

3. 飞旋车(Spinner)

就是游戏中随处可见，在天上飞来飞去的车子。虽然您不能实际上去过把驾驶瘾，但您的确能靠它在游戏世界中自由穿梭。

4. 佛依仪——坎福量表(Voight——Kampff Scale)

传统上用来判断对方是否是生化人的仪器，它能够测量出受试者生理和情绪方面的反应，进而判断受试者的真实身份，主角也会在游戏当中为其他角色做这种测试。

第一章　动物谋杀

在 21 世纪早期，泰罗尔(Tyrell)公司制造出了与人类一模一样的生化人，从而带动起一场空前的技术革命。这种名为奈瑟斯 6(Nexus 6)的生化人具有超强的力量与敏捷，在智能方面也毫不逊色于人类。因此这种生化人被大量运用于体力劳动、危险区域的开发以及殖民星球的建设。但自从一次血腥的奈瑟斯 6 生化人叛乱之后，生化人被宣布为非法存在，并且一经发现就立即处死。于是一支专为对付生化人的特别部队——“银翼杀手”成立了。

故事的主角——雷·麦考伊(Ray McCoy)，一名急于向外界证明自己能力的菜鸟级银翼杀手，今天接手了一件棘手的案子——一起动物谋杀案。

在这个终日不见阳光的世界中，动物已经濒临绝种，因此所有动物都已经受到法律的保护，连餐馆中的肉食都是替代品，想要吃到真肉是犯法的，更何况公然闯入商店杀害动物呢？恐怕这罪行要比杀人还严重。

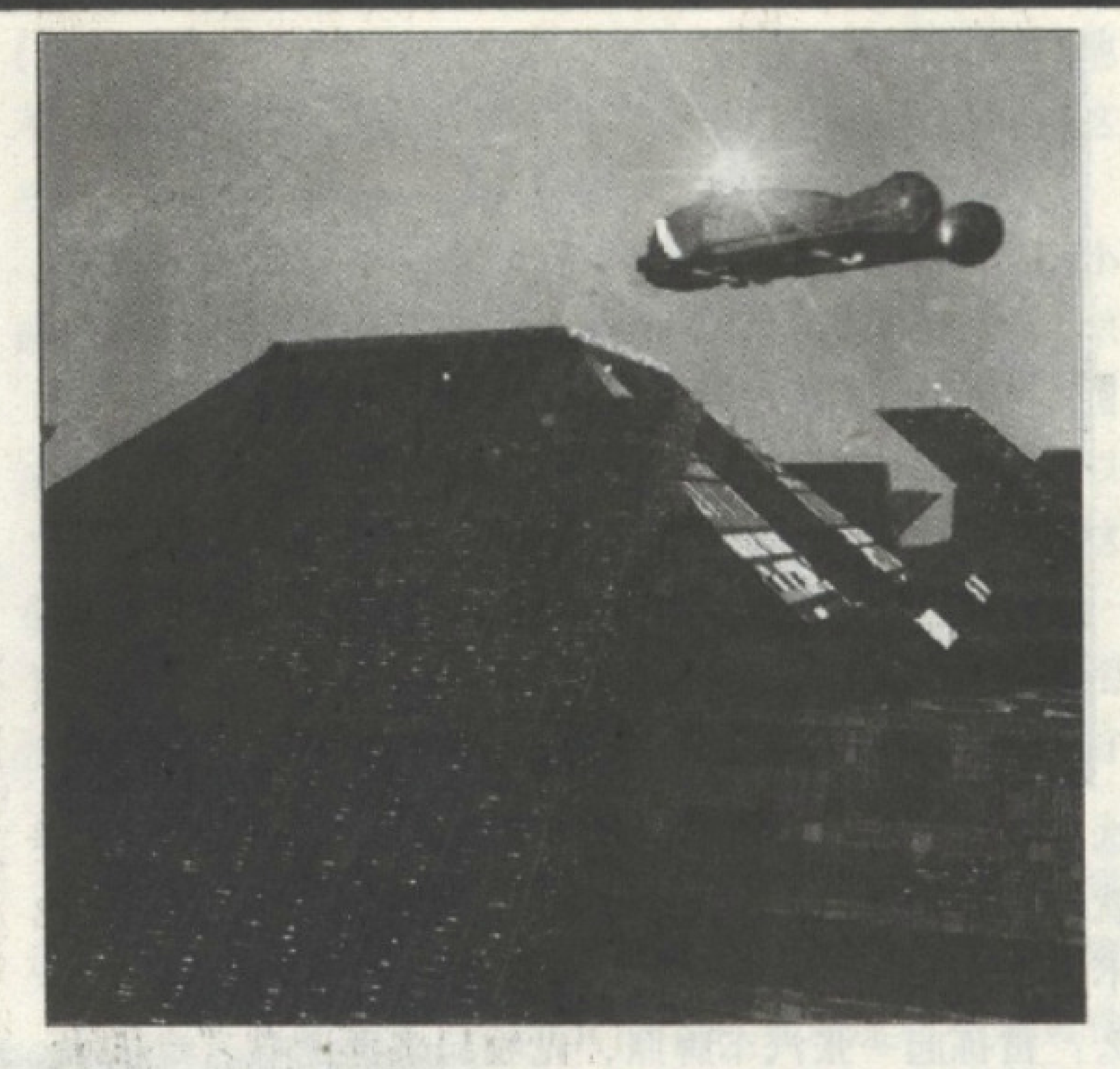
坐上飞旋车火速赶到犯罪现场，这里已经有一名警官在把守了。雷粗粗地向他了解了一些情况，得知有两名高大的罪犯闯入这家动物商店并杀害了一只珍贵的老虎，除此之外他所知甚少。此时周围已有不少旁观者，“也许他们碰巧看到些什么？”雷对他说道，“你来看看有什么有价值的线索吧。”一转身，见背后有个消防龙头和一个垃圾筒，便走过去查看有什么蛛丝马迹。忽然雷的眼睛一亮：“这是什么？哦，原来是一片铬的碎片(Chrome Debris)，会是什么上面掉下来的呢？”不管那么多，先放在口袋里再说。那么，进店里查查吧。在进门前，细心的

雷又检查了一下店门。

来到店堂里，地上到处都是硕大的脚印，眼前一片狼藉，受了伤的店主悲痛欲绝，来回徘徊，不停地叨叨："我的动物！我珍贵的动物们啊！全完了！……"雷不得不打断他，向他了解情况。从他的话中雷得知这里有名女雇员刚来不久，名叫露茜（Lucy），他还给了雷一张她的工作介绍书。在雷的脚边，发现一个子弹壳（Shell casing），这可是一条重要线索，绝不能放过。雷拣起弹壳，抬头看见一个损坏的摄像机摇摇欲坠地挂在半空。"那些混蛋们！这可值好几千呢！他们一定是生化人！"店主恨恨地说道。雷试探着问："也许在它被损坏前还能拍下些什么东西吧？""有可能。"店主觉得雷的话有理，于是回到柜台后面找出一张碟片给他，"这里面应该记录了些当时的情况。"看来，他能提供的线索就这么多了，雷只好自己在店里继续勘察。走到一块布帘边，雷在桌子上又发现了一块糖（Candy），在左边的地上拿到一只玩具狗(Toy Dog)，然后又在桌边的地上拾起一支筷子的包装壳(Chopstick Wrapper)，临走前，雷又端详了一下墙上的画。走出门来，和门口的警官交流了一下，就坐上车回家去了。

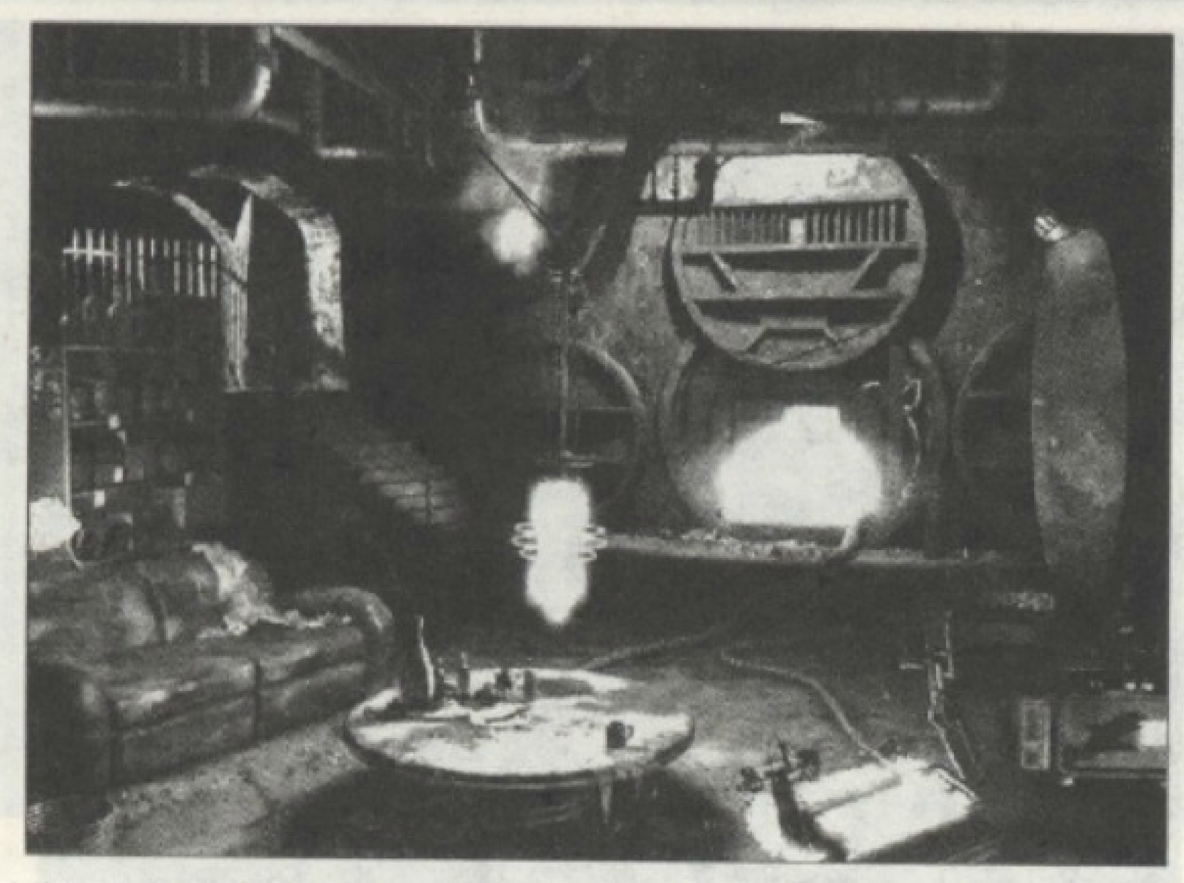
回到家，雷的宠物——一只名叫麦琪的狗摇着尾巴迎了上来，雷到酒吧台前赏了它一块点心，便坐在一台艾斯帕仪前，放入刚得来的碟片，里面有两张当时的影像（艾斯帕仪会自动把它们复制成照片）。雷把它们分别放大，仔仔细细地查看每一个角落。功夫不负有心人，终于找到了六个可疑之处，分别是：露茜像(Lucy)，蜻蜓脚镯(Dragonfly anklet)，"苏氏"菜谱(Sushi menu)，嫌疑犯像（Animal murder suspect），轿车（Car color and make)和汽车尾照(Partial license number)。做完艾斯帕仪的检查后，雷回到卧室，在墙上的一个录音电话上查一查有没有留言。打开电视，看过当天的新闻后就上床休息了。

一觉醒来，雷登上顶楼乘飞旋车赶往警察局(Police station)。在三楼的实验室，雷从化验员那里得知一些化验结果——包括有关动物尸体的化验结果，子弹壳的来历，以及在动物商店门前的消防龙头上的油漆擦痕等等。到二楼一进门，雷就看见正前方桌子上的烟蒂还没有灭，看来雷的同事克里斯蒂刚来过。路过左边的射击练习场，雷一时心血来潮，进去一试身手，(可惜笔者第一次玩，没有经验，误伤了不少怀抱婴儿的女士)。转了一圈出来，走廊右上方的屏幕上已经给出了射击成绩，



(只有 17 分，惭愧，惭愧)。在它的下面有一间仪器房(Esper room)，雷在里面和右边的一台电脑主机交换了一些信息，结果得到两条由克里斯蒂提供的线索(Grigorian interview A & Grigorian interview B)。

雷心想：既然手头有不少与中国餐馆有关的线索，何不到那儿去调查调查？于是坐上飞旋车来到唐人街(China town)。刚下车，就看见一个人穿着件很显眼的红夹克在"苏氏"餐馆就餐，雷的心中有种奇怪的感觉，总觉得那人与此案有些什么联系，于是试探着上前打听，可他并不太合作。"也许钱能让他友好一些。"雷寻思着。然而"有钱能使鬼推磨"的想法依然没有灵验，那人仍旧我行我素，转身离去。无奈中，雷只好和柜台前的老板聊聊（笔者注：先在 KIA 中的 OPT 里选择四张脸边上的问号(User choice)，再提问，把所有的问题都问上一遍），得知刚走进厨房的那个大个子是不久前新雇来的。"新来的？动物店的露茜也是，这之间会不会有什么联系？"雷决定去找他弄个明白(笔者注：此时记录一下，以后有用)。一进老板身后的厨房，就看见那大个儿在熬不知什么汤，雷凑上前想跟他聊几句。哪知他不仅长相凶悍，而且为人也不善，才三言两语就翻了脸，把那锅东西拨到雷的身上，一溜烟窜了出去。雷立刻拔出手枪，向他逃跑的方向追了过去，却跑进一条死胡同里面，哪里还有那个家伙的影子？只有一个流浪汉在垃圾桶里找东西。雷收起手枪，问道："看见一个大个子跑过这里吗？""也许一些钱能让我记性好一些。"流浪汉狡黠地说道。"好吧。"雷大方地给了他（笔者注：问话前一定要在 OPT 中



选择那个问号(User choice),否则雷就会拒绝给钱,这样就得不到流浪汉的回答了)。雷得到回答后,流浪汉头也不回地走了。在进楼门前,雷睹了一眼垃圾桶,“这是什么?”雷拣起一张汽车牌照,“先收起来再说吧。”走进去,上了楼,谁知楼上的门是上了锁的——让他跑了,没办法,先回警局吧。

雷来到底层看守所,审问犯人格里高力(Grigorian),并且强行给他做测试,看看他是不是生化人(此时最好存档)。先按红色的按键调整一下刻度,然后依次按右下角的三个白色钮,直到能够确定他是不是个真正的人类(笔者注:如果实在没有办法确定,也没有关系)。之后,雷来到二楼的仪器房,将新收集来的一系列线索和电脑主机作了交换,然后才拖着疲惫的身躯踏上回家的路。

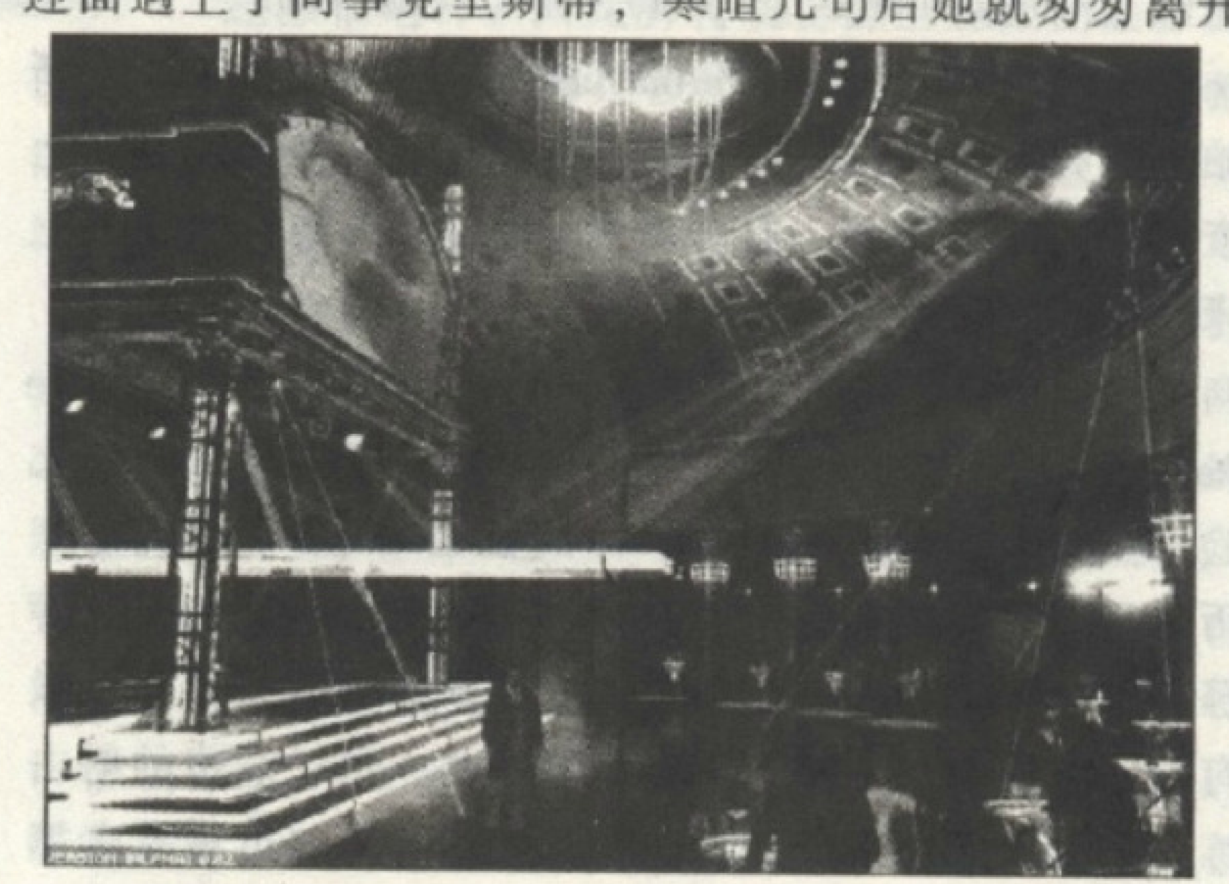
下了车,雷径直向电梯走去,刚到电梯门口,斜刺里冲出一人,“咦?!不是那个逃走的大个子吗?我正找他呢!”刚想迎上前去,那人突然凶相毕露,拔出菜刀劈头盖脑地砍了过来。雷急忙拔枪自卫,经过一番惊心动魄地搏斗,终于将那个家伙击毙,而后在尸体上搜搜看看有没有什么有用的东西。就在雷惊魂未定的时候,远处又走来一个人。正当雷还在判断是敌是友时,那人却和雷打起了招呼,原来是同事盖夫(Gaff)。雷松了口气,跑上前去,盖夫又给了雷一条线索。(笔者注:还有另一种杀掉大个子的方法:雷在饭馆厨房的时候,当大个子要把汤向雷泼过来时,有一段很短的时间可以让你在屏幕右边点一下,以便让雷跳开,然后追踪那人,但暂时不能杀他。别管那个流浪汉,追进大楼,爬上楼梯,走到锁上的门边,这时他在雷的背后突然从房顶跳下来,此时再射杀他,并在他的尸体上搜到一张照片(Zuben)。然后回到垃圾桶边,拣起汽车牌照。再按上面的步骤继续下去)。

回到自己的公寓,雷随手给了摇着尾巴迎接他的麦琪一块食物作为奖赏,然后回到卧室,在录音电话里听到一段留言,而后像往常一样看了一段新闻,最后躺到床上睡了过去。而此时此刻,在某处,正发生着……

第二章　博士毙命

刚醒来,雷就接到了一个电话,原来在泰罗尔公司里又发生了一起谋杀案,艾森杜勒博士(Dr.Eisenduller)遇害了,于是雷决定去那里走上一遭。

走进大门,雷遇到了门卫,他给了雷一张存有罪犯长相的CD(Tyrell security),并解释说罪犯装扮成送货员骗过了他。问完话,雷走进右边的房间,在入口的电脑桌下面拣到一个“蜻蜓耳环”(Dragonfly earring)。雷在电脑前琢磨了一会,发现曾有人试图闯入公司的数据库,但未果,同时意外地得到了一段DNA资料(DNA:Marcus)(笔者注:若是一进门直接在电脑上不停查询的话,将得不到此DNA资料;必须只在电脑上查一次后就进入犯罪现场,在里面搜集完证据后,回到外面的电脑前用狗项圈上的“RIKKI”作为密码进入计算机系统,才能得到它)。雷在电脑台前继续搜寻,直到不再有任何有价值的线索为止。在一片刺耳的啸声中走进了犯罪现场,真是惨不忍睹,一具被炸死的尸体被蒙上了白布,地上有好几块狗的残骸,满地都是各种杂物。雷在凌乱的房间里细细翻寻,终于找到几件有价值的物品:一根炸药的引线(Detonator Wire),一个狗的项圈(Dog Collar),一只金士顿餐馆的饭盒(Kingston Kitchen Box)。回到大厅里,迎面遇上了同事克里斯蒂,寒暄几句后她就匆匆离开



了。雷接着向门卫打听有关受害者艾森杜勒的一切情况,直到门卫把他所知道的都说出来为止,临了那门卫

告诉雷，若是他想去找公司老板，最好先和其私人助理联系一下。

收集到不少资料，雷决定回警局把线索整理一下。首先来到仪器房里的艾斯帕仪前，把刚拿来的CD放进去，其中出现了一张案发当时拍下的照片。在将照片的各个部位放大之后，经过仔细搜索终于复制出了三张有价值的相片：罪犯的头像(Bombing Suspect)、狗脖子上的项圈(Dog Collar)——上面的RIKKI字样清晰可见，还有金士顿餐馆的饭盒(Kingston Kitchen Box)。接着雷又把在KIA中的新线索再回顾了一下，并再次和电脑交换了信息。最后雷来到一楼古扎(Guzza)的办公室，与他的上司商量一下能否安排和泰罗尔公司的老板见面，同时汇报一下近来的工作情况(笔者注：若是古扎不在，你可以在他桌子上发现一张武器定单(Weapon Order Form)，再到泰罗尔公司去和门卫谈谈，回来后，古扎应该就在办公室里面了)。一阵软磨硬泡之后，他终于答应为雷安排一次见面。

兴冲冲地来到了泰罗尔气派的办公室，首先接待雷的是老板秘书——拉雪儿(Rachael)，两人经过了一次小小的“讨论”后，泰罗尔本人终于出现了。他和雷进行了一次并不怎么友好的谈话，而后就声称要去参加一个会议，把雷一人留在了宽敞的房间中。虽然他们的态度不怎么样，但总算没有白来一次，又得到几条新的线索。

雷跨出泰罗尔公司的大门，一时不知该上哪儿去，把手插进口袋，触到了什么，原来是前不久刚拣来的蜻蜓耳环，他心头一亮，何不去查查它的来历？坐车飞到了商业区(Animoid Row)，首先映入眼帘的是一间闪着大大的蜻蜓霓虹灯的铺子。“说不定这就是我要找的。”雷一面思忖着，一面缓缓地向那里走过去。铺子的女主人是一位友好的秘鲁人，操着一口不太标准的英语，雷先和她聊了几句后，就切入正题，打听起手中那只蜻蜓耳环来(笔者注：在雷的左边有一只装着蝎子的笼子，如果你不顾女主人的警告坚持让雷去逗逗它的话，可怜的雷就会享受一下蝎子的巨毒了……然而，他竟然没死？难道雷也是生化……)，而后雷向她买了一只刻有他心爱的狗“Maggie”名字的手镯。结束谈话后，雷瞥见铺子的右边有一个卖蛇的大汉正在表演耍蛇，一时觉得有趣，就走上前去搭讪。没想到才说了几句话他就不耐烦起来，挥舞着手叫道：“为什么你不去盘问一下卖枪的鲍伯(Bob)？他才是个疯子！”“鲍伯？没听说过，听这口气他不是个善类，或许他知道那个子弹壳的来历。”雷想到这里决定去会会他。

左边就是鲍伯的武器店，这个鲍伯果然是个不可小觑的人，才说了两句他就知道了雷的身份——银翼杀手。和他攀谈了几句，并向他买了一种新的子弹之后，雷决定用佛依仪给这个粗鲁的家伙也做上一个测试，原以为他会断然拒绝，没想到他竟爽快地叫雷快些开始，这倒出乎意料。做完测试后，他提出帮助雷把KIA改装一下，这样每当雷和警局那台电脑主机交换线索时就不用把所有的信息都交给电脑，而可以自己选择。“真是个好主意”雷答应了。

出了店门，左边有一个“Hawker”字样的霓虹灯，雷走了进去，不料进去后一眼就看到了“金士顿餐馆”！泰罗尔公司的杀人现场不是有他们的饭盒吗？踏破铁鞋无觅处，得来全不费工夫，想不到在这里碰上了好运气。雷立刻开门见山地向胖胖的女店主依莎贝尔大妈询问起最近给泰罗尔公司送外卖的情况，并给她看了嫌疑犯的照片。结果店主告诉雷，至少有一个月没有给这家公司送过外卖，而且照片上的人也不是她店里的，雷只得带着失望的心情离开了那里。往下走到一个酒吧，向招待要上一杯解解闷……

继续往右走，在一个名为“绿色宫殿”的店门口，雷遇见了一个叫做依佐(Izo)的人(笔者注：如果他不在，就出去兜一圈再回来)。这个人看上去就不太令人舒服，果然，他只说了两句话就头也不回地走了。雷只好到别处转上一圈消磨一段时间后再回来，幸好他又出现了，赶忙上前抓住他提问。这次他倒没有像上次那样说完就走，但这个狡猾的家伙一发现不对



劲就立刻使了个花招开溜——拿起照相机对着雷一闪闪光灯，趁雷睁不开眼睛时逃进了店。雷拾起地上的照相机和两张照片(Photo of Maccoy & China Bar)，拔出手枪追了进去。店里的一扇铁门锁着，“这也想拦住我?”雷举枪打坏了锁，进入里面的地下室。地下室中有一大堆武器，雷瞥了一眼：“是来福枪。”顾不得细细查看，向右追了出去，爬上一扶梯，从下水道里回到了路面。雷刚踏上路面来不及拿枪，就看见依佐向自己偷袭过来，正在这千钧一发之际，克里斯蒂突然出现在依佐的背后：“站住，不许动！我可寻了你好久了。”原来克里斯蒂也在捉拿他，看着她把依佐带走，雷如释重负，一边回想着刚才惊险的一幕一边往回走。当雷走到车门前的一刹那，他猛然想到：“如果是生化人杀害了泰罗尔公司的科学家的话，他们一定不会就此罢休，其他的科学家多半也要有杀身之祸！”事不宜迟，雷不顾一天的劳累，立即驱车前往一个有着奇怪名字的地方——DNA 大道(DNA Row)。

来到这个地方，雷一时不知所措，没了主意该往哪里走。正在犹豫不决的时候，远处缓缓走来一个穿着红色夹克的人，“我好象在哪儿见过他，”于是雷叫住了他。红夹克慢腾腾地走过来，和雷说了几句话后就不理不睬了。“真是个怪人!”雷边想边往左边走去(记录进度，因为雷马上会有生命危险)。刚进入德尔默设计室(Dermo Design)，雷就被眼前的景



象惊呆了：一个人被手铐铐住无法移动，而旁边的机器冒着白烟。那人一见雷进来，大声呼救：“快救救我，这玩意儿快要爆炸了！”雷顾不得多说什么，立刻用枪打断了手铐，那人叫着：“快跑！”和雷一起跑出大楼(跑得越远越好，尽量往下跑)，只听一声巨响，楼门飞上了天，雷虽然安然无恙，但那人已经奄奄一息了。临死前这个名叫默罗基(Moraji)的人断断续续地告诉雷，是一个长着胡子、两眼闪着凶光的家伙干的，并让他到楼上一对连体双胞胎(Twins)的房间去。这时一名警官闻声而来，他竟然把雷误会为罪犯，雷连忙向他解释了一下。转身回到爆炸现场去碰碰运气，看看有没有留下什么线索。走进门，看到乱七八糟的房间，雷意识到这与泰罗尔公司的案件可能是同一个人干的。可惜这里除了一扇上了锁的门之外，再没有什么有用的东西了。

“对了，默罗基不是让我上楼去找找吗？也许他把什么重要的东西藏在了那里。”想到这里，雷一刻也不敢耽误，出门顺着大楼侧面的梯子来到二楼。二楼的房间里放着不少木偶，雷发现其中一个系着红色佩带的木偶脖子上有些异样，上前一碰，原来它脖子里面藏着个信封(Envelop)，雷一眼就认出了这是先前那个动物商店的信封，奇怪的是里面并没有什么东西。而在它的右边还有台电脑，雷在此又听到了一段来自塞巴斯迪安(Sebastian)的留言。

回到大街上，向右上方走来到一幢绿色的建筑——人造眼睛店里，遇见一个大呼小叫的人，名叫“朱”(Chew)。他似乎不欢迎雷的到来，但为了查明一切，雷不顾他一再的逐客令，坚持问完了所有的问题，包括关于泰罗尔、默罗基、动物商店的信封、连体双胞胎和塞巴斯迪安的情况等等。既然已经知道了塞巴斯迪安的所在，何不去向他了解一下情况呢？况且他的住处离此并不远。出门向左，穿过一条小巷，进入塞巴斯迪安所在的大楼(Bradbury Building)。雷沿着大厅的走道向下走，来到了他的房间，但里面并不比外面好多少，主人不在。有趣的到是不少奇怪的机器人在房间里走来走去，和他们打招呼自然不会有什么结果，看来塞巴斯迪安是人造生命方面的专家。雷在房里到处转转，在一间实验室中无意间碰了地上的一个开关，打开了打印机，这到给他带来了一份小小的意外收获——一份的 DNA 资料(DNA: Sebastian)。然后雷在一间漏水严重的浴室中顺着梯子爬上去，只见前面人影一晃，雷立刻追过去，当跟踪到一间书房时人却不见了。雷一怒之下把书橱上的玻璃都打碎了，突然发现头顶上有个出口，不禁大喜过望，立刻以书橱为梯子爬了上去，原来可以通到屋顶。忽然雷感觉到被人抓住提了起来，还没等他反应过来，就被狠狠地摔在了地上，眼前一黑，什么都不知道了……

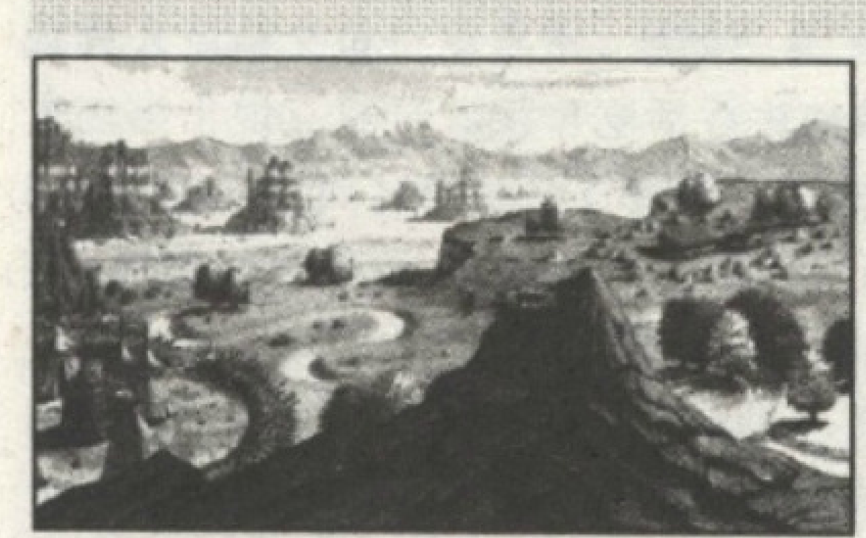
（待续）



第十章 巨人神器

不觉间已走出百里多路，日薄西山，我们在森林里扎营过夜，大家很快都睡着了，而我却发现自已居然在一个奇怪的地方飘浮着——一条幽深的邃道，艾勒能的身影泛着一层冷辉，说着奇怪的话语……当我醒来时，艾勒能的声音还在我耳边回荡着。清晨已至，又该继续旅程往精灵军驻扎地前进了。

在遗忘河边，我们遇见一群怪物正在围攻帕纳门。我们冲入重围将他解救出来，帕纳门在向我们道过谢后意欲离开，说要去和铁思克一起寻找失窃的东西。我们把要寻找黑神器和巨人族伙伴的事说出，帕纳门说黑神器已经失窃，他和铁思克也是为此事而来。铁思克是一位好友之子，是一个面目狰狞但心地教厚的巨人族。



我们在铁思克的带领下，越过史崔兰平原，来到一处狭窄且岩石环绕的峡谷中。高处的岩石拱桥分割了峡谷全貌，滚落的岩石更是随处可见。铁思克似乎有猎狗般的嗅觉，他仔细地审视着地上的痕迹，简短地说："巨人走过！"我向铁思克反复询问，铁思克却惜字如金，只回答两个字："不妙！"我已感觉到了浓重的危机气息，把目光瞧向上方的拱桥，发现似乎被人作了手脚，于是我请铁思克从地上搬起一块石头，并将它投向拱桥中间。轰隆声中，拱桥于一瞬间坍塌，碎石散落一地。我仔细环顾四周，却没发现任何陷阱或宝藏的迹象，于是便将疑点归于小丘边的洞穴里。就在我们迈步前行的时候，大队怪物围了上来，我们陷入了一个精心布置的陷阱之中。

尽管伙伴们浴血奋战，但仍旧很难突破敌人的包围。为首的那个能够变化的怪人则更为难斗，万不得已中戴威欧冒着生命危险使用精灵石，逼走了变化人，而自已也精力耗尽倒在了乱石丛中。我们剩下的五人继续与怪物搏杀，打败了所有怪物后，大家稍事包扎并问候了戴威欧。我爬入斜坡上黑暗的人工洞穴中，正欲回头唤来雪拉，不料脚下一滑便跌入眼前的黑暗中。

一阵碎石块在肩旁跌落的声响之后，便是一片死寂。我爬起来找到油灯点燃，发现所在的漆黑洞穴是个开有竖井的旧矿坑，还有个精灵的小男孩站在木架上正警戒地望着我，不时地向我扔着石头。我想他就是小王子艾宁吧，便将艾伦给我的信交给他，艾宁向我讲述了从怪物手中脱险的经历，我想正因为这件事，精灵族才会和巨人族发生战争，我们有必要平息两族的争端，这一切都是魔王布罗那的阴谋。

就在我要领艾宁出矿坑的时候，抬头发现竖井之上有个物体好象正是传说中的黑石器，而且它更是整个坑洞顶不可或缺的一件支撑物，所以倘若贸然取出，势必会引起矿坑崩塌。于是我把绳索的一端绑在黑石器上，握紧另一端，带着艾宁走出洞穴。

在石洞外，戴威欧向小王子施礼问候，艾宁把发生的一切告诉众人。这时我把绳索给帕纳门看，并解释了一下情况。于是铁思克伸出强壮的手臂抓住绳索用力猛拉，在坑洞塌掉前把黑神器拉了出来。铁思克得到黑神器后很是高兴，我们要求他加入我们的队伍，可铁思克只简短地说一句："回巨人族！"

在铁思克的带领下，我们穿越史崔兰平原，来到精灵族与巨人族对峙之地。西方是精灵族，东方则是巨人族阵营。我们来到巨人族营前，几名巨人似对我们有莫名的仇根，团团把我们围在当中，我们不得已只好放手周旋，而铁思



克却本着“不打巨人”的原则只捱打不还手。在敌众我寡中我们逃跑未成，被巨人们捆绑起来，拖到巨人族之王



面前。他们用自已的语言咆哮着，帕纳门说巨人们认为铁思克是叛徒，正研究如何将我们杀死。这时铁思克举起自矿坑中找回的黑神器，令众巨人发出一片惊愕声。铁思克用简短的语言说出布罗那的阴谋，然而巨人族对精灵族的偏见根深蒂固，积怨一时无法解，于是铁思克愿意赌命来消除两族的争端。依照帕纳门的主意，我们要前往精灵族以促成一场两族勇士的竞技，如果在天黑前不赶回巨人领地，铁思克就死。这时我不由不佩服铁思克的勇敢和对我们的信任，那份忠诚和信赖，我不知要用怎样的努力才能报还。



第十一章　勇士竞赛

来到精灵族阵营外，我把介绍信交给守卫，守卫把我们引进营帐，在那里我们见到伊文定王。我向伊文定王报告了巨人族营地中发生的事情，并请精灵族之王务必接受勇士竞赛。伊文定王说在公平的武力竞赛中精灵族是很难战胜巨人族的，希望协商用脑力竞赛的方式解决问题，武器就是双方的谜题。天色将晚，我们牵挂着铁思克的安危，便急匆匆地赶回巨人族阵营，向巨人族之王报告竞赛的消息。

我们在巨人族营地渡过辗转反侧的一夜，当曙光初放，我、巨人族之王与他的护卫们一起来到营外空地，伊文定王也随即赶来，说出精灵族选择的武器是谜题。巨人族之王知道自已一方的弱点而主张取消比赛，这时铁思克提出若取消比赛，那么便是巨人族不守承诺，理应向对方道歉，无奈中巨人族之王只好接受条件。于是比赛开始，由戴威欧做精灵族的裁判，广克做巨人族的裁判，双方回营地派出各自的代表。巨人族营地中发出喧哗、吼叫声，似乎在激烈地争吵，看来他们后悔接受谜题竞赛。最后巨人族的决定是：将帕纳门和雪拉等人留在营地，由我和铁思克做为巨人的代表，如果我们输了，我们四人就必须死。好一个不守信用的巨人族之王！

在营外的空地，戴威欧宣布完竞赛规则，于是精灵族说出了第一个谜题：“在风中我浮游前进，让翅膀飞行。优雅，灵动，漂浮之物。”我们必须在一个小时内找到答案。我们来到山崖岬角，找到了一个摇摇欲坠的鹰巢。我在岬角的低洼处什么也没有找到，却瞄到一个鸟巢的细缝间藏了一根羽毛。我爬上岬角边缘，自鸟巢中拿出一片鹰羽，这正是谜题的答案。我将羽毛交给铁思克，然后由他回到场地把羽毛交给戴威欧。接着铁思克说出第二道谜题：“敲碎头骨的东西。”艾德王子离开战场，没过多一会儿，他就拿了一块大石头回来交给广克。精灵族又出了第三道谜题：“银护甲，闪亮亮但非贵武士，快速飞奔，静如死寂，具有生命但从不呼吸空气。”我来到精灵族营地，在营中见到布朗多，向他要来了在提西斯城酒窖中得到的美酒。然后返回巨人族营地，将美酒交给正在烹饪的厨师。厨师很是高兴，作为回报他用长杓捞了一堆滑粘的肥虫给我。返回精灵族营前，我将肥虫挂上鱼钩，把渔线抛入小河中。等了一会儿后，线的另一端终于有了回应——我如愿以偿地自溪中拖起一条大鱼。返回场地，铁思克将鱼交给巨人族裁判广克，鱼当即被他生吞活吃！接着铁思克说出第四道谜语：“看不见的眼睛。”艾德王子离开了约十五分钟，当他回来后，交给巨人族裁判一颗鹿头，也是被他吃掉。接下来精灵族又给出了一个谜题：“春天我出生，夏天我变黑，秋天我发亮，冬天我去世。”我来到精灵族阵前，见到守卫的盾牌上画有橡树叶子，上前与他说话并向他打听莉莎的哥哥汉尼的消息，不料那个守卫正是汉尼。但他无论如何也不相信布罗那已经复活，更不肯将盾牌借给我。为了强调事态的紧急，我将断裂的沙拉那神剑给他看，告诉他要铸回沙拉那之剑一定得有巨人族朋友的帮助，汉尼终于相信了我的话并将盾牌借给了我们。返回场地，铁思克将精灵族盾牌交给戴威欧，“叶子”就是谜题的答案。最后一道谜题了，铁思克无助地望向我，我提出了一个有关精灵石的谜题，艾德面露难色，说附近不可能找到精灵石。这时铁思克叫戴威欧把精灵石拿出来，戴威欧依言而行。因此精灵族输给了自已所立下的规距，巨人族获胜！就在巨人族之王不守信用地逼迫精灵族投降的时刻，双方国王身后突然出现了一群怪物，在戴威欧、铁思克和我三人的竭力拚杀后，怪物终于被消灭干净。事实摆在面前，两方国王已明白真相，同意全部撤兵。



第十二章 怪兽毒潭

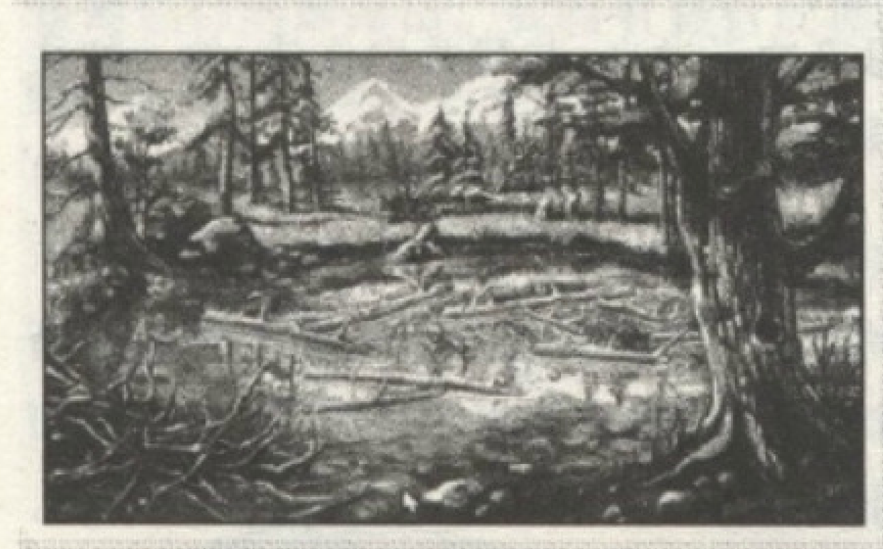
众人返回巨人族营地，以广克为首的巨人开始反对巨人族之王不讲信用的作风。呼声如潮，巨人们高呼铁思克的名字，他们将黑神器从巨人族之王手中抢过，交在了铁思克手上，而铁思克却只说了一句："跟杰克走。"于是他放弃了王位加入我们的队伍，而帕纳门则留在巨人族中，教巨人族之王如何坚守信用。



回到精灵族营区，戴威欧正等着欢迎我们，我们被待以贵宾的身份住了一晚。次日清晨，精灵王与他的儿子和我们挥手道别，我们继续前往下一站——矮人之城库哈奋。铁思克在离开前归还了汉尼的盾牌，令这个精灵守卫万分惊讶。

我们一行五人在通过卡纳山脉强尼森隘口时遇到了魔王军的夹击，虽然突出重围，但戴威欧因中毒人事不醒。布朗多说史托拉村的侏儒族擅长疗伤，于是铁思克背起戴威欧，争取能快些到达史托拉村。

戴威欧的脸色越来越苍白了，我们一路不敢恋战，见到怪物就跑。沿着瑞帕河奔走了一段，看着雪拉脸上的疲色和铁思克凌乱的脚步，我心中不忍，便决定稍事休息。雪拉与布朗多帮戴威欧清洁了一下伤口，一切当后，我才放心地去休息。我睡得很浅，脑中一片混乱，我又梦到了布罗那，在阴暗宽敞的大殿中发号施令……我突然惊醒——是雪拉将我叫醒，说戴威欧全身冰冷，危在旦夕，我们必须抓紧时间上路。



当我们到达侏儒医生所在的史托拉村时，戴威欧已面色惨白，呼吸困难了。大伙跟着领队的侏儒族到达暂供休息的小店，铁思克把戴威欧安置在主卧室的床上后，侏儒族人领着我们到各自的房间度夜。作了一夜怪梦，我清晨的时候醒来，跟伙伴们会面后，有位侏儒族人示意我们跟他到村南一个烟雾弥漫的小湖。

传说此湖中含有四方之地都找不到的特殊矿物，而史托拉村的侏儒神医还曾利用它清澈的湖水调配出治病的药膏和药贴。但事实与想象完全不同，眼前的湖水呈现的是油腻腻的绿色！

那位侏儒人说他已没有救治戴威欧的能力了，因为配制药物的河水遭到了污染，我决定帮他查出污染源。我们走出村庄，顺着河流来到它的源头——野狼山，看见一只可怕的且身怀巨毒的巨兽正躺卧在洞口。看来它负了伤，还有带毒的腐水自它的伤口中不断地流入蓝色的溪水中。我突然想起父亲说过的话，发觉这只怪物原来就是差点把他杀死的元凶。我告诉我的伙伴，当初巴利纳王、汉达尔、历亚王、我父亲和叔叔，以及另两个精灵伙伴就差点死在这个魔物手上。雪拉说这魔物命硬难缠，看来只能智取。这时铁思克简短地说了一句："丢石头！"

我们依计而为，为了能让铁思克在爬上石堆时不被怪物发现，我叫雪拉将领巾绑在箭上，并在箭头洒上灯油，然后点燃。雪拉轻舒雪臂拉弓向怪物射去，不偏不倚正中怪物的眼睛，铁思克举起了黑神器，它在空中闪闪发光。铁思克突然身形暴长，变得比平时更为强壮。他迅速地跑过怪物，避开怪物疯狂挥舞的肢节和触角，爬上险峻的山崖，使劲猛推大石，一阵巨响，大石开始松脱下落。怪物遭受了重创后，仍然顽强地与我们对抗，在大家的合力战斗下，虽然有人负伤，还是将它彻底铲除了。在消除了河滩上的毒物尸体后，我们回到了侏儒族的村庄。



侏儒医师告诉我们戴威欧已经摆脱了生命危险，并为我们拯救了整村侏儒族人而表示感谢。戴威欧的脸色虽然有些苍白，但精神还是蛮好，我们都为他的重新加入而欢呼。这些天的共同历险，已使我们融为一个整体。我们虽然部族不同，性情迥异，但打倒布罗那的共同目标已将我们紧紧地连在了一起，让我们心意相通，步调一致，在生死患难中结下了珍贵的友谊。这份感情，令我一生一世也难以相忘！



第十三章　神锤疑案

在离开史托拉村之前，雪拉向侏儒医师询问到哪里能找到侏儒伙伴。医师说本村的村民已有誓言，不会离开村庄半步，我们只能寻找另外一支侏儒部族。他说大多数的侏儒并不以美德为尊，而是贪图唾手可得的利益。他们心怀狡诈，沉陷于权力之争，魔力圈和权力头盔是他们追逐的对象。戴上魔力圈的人可以施展焚烧法术，魔力圈通常都是由侏儒族的精神领袖——大教僧所有。不久侏儒族会在西南方的龙恩山脉举行每年一度的朝圣大会，大教僧一定到场。权力之盔则是能控制侏儒人的宝物，已失踪了多年，它本是和历代侏儒王葬于神厅中。



离开史托拉村往南行去，路上遇见无数魔王军拥过来，我们被赶到银苏河旁。看看一面是湍急的河水，难以渡过，三面是大群的怪物，在变形人的带领下重重围困，于是我们又投入到一场残酷的战斗中。正在我们力单势薄，几近不敌时，一片白光闪过，一位白衣白须老人出现在面前，他就是传说中的银苏河之王，他给了我一袋魔法粉尘……当我醒来时，发觉我们一行人已经到了库哈奋城外。我不知昏睡了多久，我的伙伴们和我一样做了个怪梦，雪拉说梦中有人叫她在生命和爱情中作一个选择。我想这里面一定有某些警示和隐喻，百思却不得其解，难道这意味着她的生命与爱情只得其一吗？我心中不由一震！

布朗多领着我们大步进入库哈奋城，却招来了众矮人怀疑和不信任的眼光。布朗多热情地向警卫打招呼，警卫却手持武器，戒备森严。他们守在我们两旁，送我们到城中心区的会议室。

布朗多将我们四人介绍给国王，并说出求借神力锤的事，国王怒火冲天，说我们不能拿走神力锤，库哈奋城需要神力锤的保护。我与伙伴们吃了一顿不太高兴的晚餐，然后被带到过夜的地方，布朗多对我们说了一些道歉的话，雪拉说明天也许会将这件事摆平。

次日，我一早就被守卫的敲门声惊醒，我们一行被守卫带到会议大厅，大厅内早已坐满了愤怒的矮人族，国王这时意外地认定我们是盗贼，要我们还回神力锤，原来神力锤已在一夜之间失窃了。布朗多以信任的眼光望向我，说我能够从矮人厅中找出神力锤。于是我的同伴被警卫架开，关入牢房，我看得出铁思克旁的那几个守卫显露出很紧张的样子。

国王命令我在天黑之前从大厅中找出神力锤，并且我的一举一动都被凯利监视着。矮人族大厅中弥漫着辛辣的酒味，这大概是矮人族们聚会喝酒的地方，而我必须略为倾身，才能在这矮人专用的建筑中行走。我在碗厨前的地下找到一些类似瓷器的碎屑，却没有找到缺角的本体。来到武器库，这也是固定供奉神力锤神龛所在的房间，而如今墙上只剩下一个锤座。我巡视地面，发现了一道椅子拖拉的痕迹，想必早有矮人站在椅子上拿走了神力锤。我还注意到火炉旁的墙壁上有个小孔，里面有一个像是可以装上某种把手的金属轴环。我又来到伙伴被囚禁的地方，门外有矮人守卫警惕地看守着，虽然我能透过铁栅与朋友对话，却也无法进一步商讨计策。这时我眼中一亮，看到牢内墙上有一只酒杯，我叫雪拉将酒杯从铁栅间传给我。我将酒杯打开，从中找到了一条沾满烟灰的红腰带。回到矮人厅，把红腰带给凯利看，说他才是真正的小偷。凯利恼羞成怒，现出怪物原形与我对战，就在我体力不支时，我听到守卫室的门锁锵地一声被打烂，铁思克冲了过来，与我并肩作战，他一如往常简短地说："帮助杰克！"

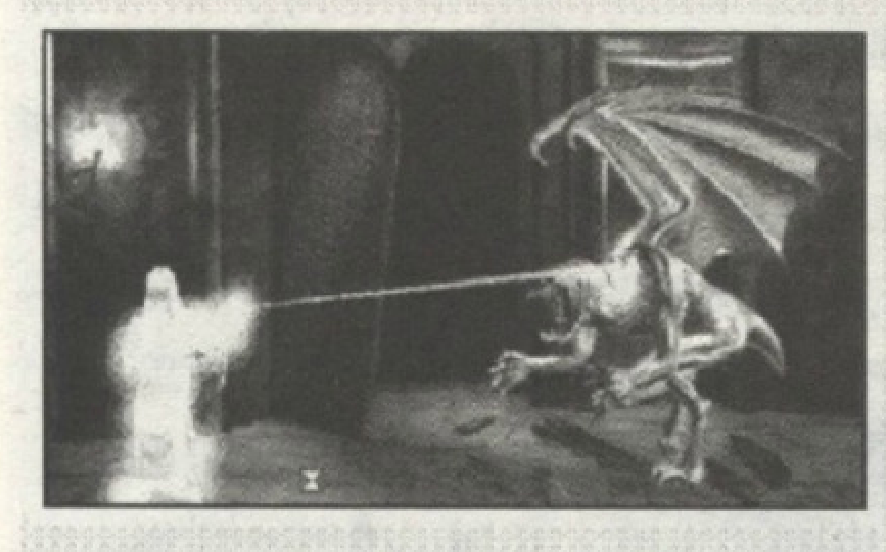
第十四章　水攻浮桥

打败怪物后我们五人去见国王，国王为错用凯利而深怀悔恨，我们接着又去寻找神力锤。先来到矮人厅，从地上的背包中找到了一只把手，进入武器库，将把手插入孔洞，轻推把手，烟道被打开了，我听到一声神力锤掉下来的声音。拿到了神力锤去见国王，国王为错怪我们而向我们道歉，我提出暂借神力锤，国王却忧心忡忡地说恐怕已经来不及了，魔王军的部队已经到了银苏河对岸，目前正在造桥，几个小时之内就将攻入库哈奋城。

我们来到银苏河边，见对岸入侵的敌人正忙着构筑浮桥，一旦工事完成，这群怪兽便会轻易攻入库哈奋城。看来若想保全城池，就势必要将浮桥毁掉。然而目前由于魔王军的包围，我们已无法接触到桥梁，思考之下，也许在附近可以找到解决之法。于是我们顺着小径往上游走，最后到了一个大水潭。戴威欧说可以砍伐一些树木放入水潭坝后，再毁掉水坝，利用水和木头的冲力或可毁掉正构



筑的浮桥。于是大家分开行动，几个小时后，总算有了足够的木头。这时我把银苏河之王所送的魔法粉尘撒入小潭中，感到自己身体中产生了一阵共鸣。粉尘在潭面上散开，我似乎闻到了春雨的味道，感到了排山倒海的波浪，听到了瀑布流水的冲击声，接着，潭中的水位突然高涨。这时戴威欧施展精灵石炸开大坝，河水立刻咆哮而出、飞泻而去。当大木头往下游冲击时，我们以最快的速度到达了那座桥旁，时间控制得恰到好处，大桥上的敌人和桥梁被木头和大水冲往下游，可桥的骨干没有毁掉，敌人很快能够再修复，于是我们冒险往前冲去希望彻底将骨干弄掉。



这时有少数敌军冲过河来，当桥边的战况正炽，布朗多突然割断了骨干绳，致使我们立足之处于瞬间瓦解，我们抓住浮在河面上的木排朝下游漂去。不知漂过了多少时间，我们下面的木排已开始松散，糟糕的是铁思克和布朗多都不会游泳。危急中我对着他们大叫，叫他们抓住最大的一根木头。木排整个溃散了，我们一行人全部落入湍急的河水中，河水寒冷至极，我奋力想冲出水面，却只能抓到空气，最后终于敌不过恶浪沉了下去……

我再一次浮出水面，喊叫着同伴的名字，但全被河水的怒吼声盖了过去。我逆着河流疯狂地游着，好不容易爬上岸边。由于耗尽了全身的力量，我累倒在河边，奇奇怪怪的梦境接踵而来——阴暗的宫殿……布罗那……当我醒来时，已是早晨了。



“杰克，你还好吗？”雪拉向我跑过来，紧紧地抱着我，她边哭边笑讲不出话，我握住她的手，替她拭去眼泪，脸上却难过地笑着。目光移动中，布朗多、铁思克和戴威欧也赶了过来。

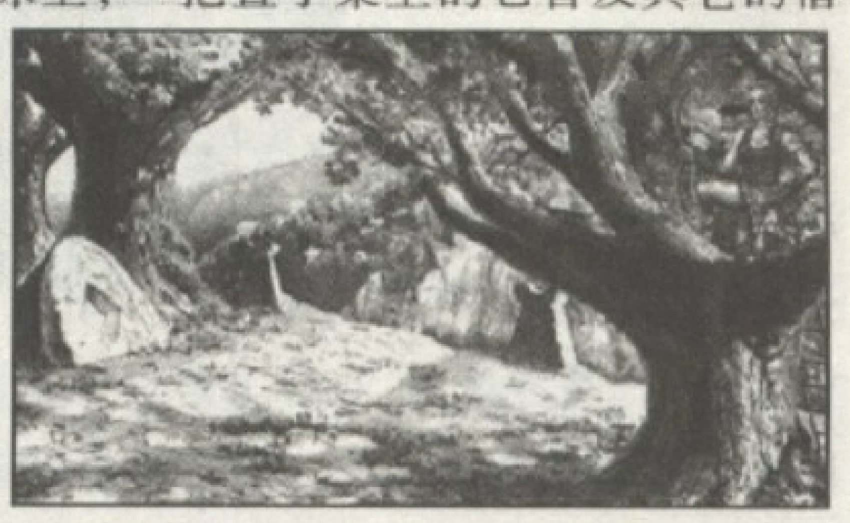
第十六章　侏儒绝地

几小时后，我慢慢恢复了知觉，听到附近有人说话，原来是侏儒族大教僧已和魔王订下了协议，准备把我们交出去。我眼中什么也看不见，仿佛有东西挡住了视线，虽然试着想解开它，但此刻手脚已被紧紧地绑住了。

我用两脚磕碰靴跟，感觉右靴的靴跟似乎松脱，于是又磕碰了一下，压住靴根让它自靴体滑开，接缝上尖锐的鞋钉随即露出。我藉着鞋钉的磨擦慢慢割断了捆绳，在双手恢复自由后去掉了遮眼布，并松开了脚上的捆绳。环顾四周，我身处于一个帐篷中，帐篷由四面织麻布组成，其中一面有掀布式帐门，帐内有两只上锁的箱子。在我右边的帐篷上映出两个看守的身影，如果现在贸然出去势必会被发现，于是我先拿起地上的绳子，然后用鞋钉极缓慢地在左方帐篷边划了道裂口，替自己制造了另一个未知命运的出口。我钻出那道裂口，这是另一个帐篷，左边的帐篷内隐约有灯火飘摇，至于我的前方，则是一个金属地窖口。此时远处的守卫并没有发现我，我很自然地猜测雪拉在此境地下可能采取的行动，心中遽然一痛——我的雪拉再也不会伴我左右了。



我用鞋钉再次划开左方的帐篷，慢慢地潜行到里面，当逐渐习惯了帐内微弱的光线后，我看见有个身影躺在身前的帆布床上，一把置于桌上的匕首及其它的僧侣用品也展露在眼前。我先拾取桌上的匕首，然后走进那个沉睡中的教僧。当我触及他的身体时，他突然睁开眼睛并开始挣扎。于是我迅速用遮眼布塞住他的嘴，并警告他不要乱动，他满眼怒火地瞪着我，被缚的双手仍意图伸向魔力圈。我抢在他之前将魔力圈自他颈上扯下，然后熟练地以绳索捆起他，并在其背后打了几个结。在取走他束腰外衣后的一串钥匙后，我返回最初的那个帐篷，用钥匙打开右边的箱子，找到了我的一些装备。



回到教僧帐篷，见一侏儒人向我索要魔力圈，我迅速扫视四周，发现教僧已被谋杀，而嫌疑最大的凶手则无疑是站在面前的侏儒。与之交谈得知他叫基卡，是新的大教僧。我请求他帮助我，基卡却唯利是图，一心想得



到魔力圈。我说还有件东西比魔力圈更厉害，基卡贪心陡起，于是我把权力之盔的消息告诉他。如今我和伙伴们必须赶往国王神厅，若他能帮助我们脱离这里，我们就带他去国王神厅满足他的愿望，于是基卡加入了我的队伍。我们回到起初的帐篷，叫基卡帮我将左边的箱子抬起。基卡极不情愿地与我各抬起箱子的一角，出了帐篷，在地窑口边放下它。我叫基卡打开地窖口，先用绳索捆住箱子，然后两人气喘挥汗，合力将箱子倾斜，拉着绳子将它慢慢地往地窖深处送去，直到触地才把多余的绳子一并抛下。



尽管基卡一再表示不会喊叫守卫，但我还是不能相信他，让他先下地窖。基卡摆了张臭脸，不甘愿地先往地窖里爬去，他的身影很快消失在梯底的黑暗中。我爬下梯子到了洞底，用从大教僧身上找到的钥匙打开同伴的手铐脚铐，然后打开箱子让同伴们迅速找回自己的装备。

第十七章　重铸神剑

大家正高兴地说着，忽听上面人声嘈杂，想是有很多守卫赶了过来，于是在布朗多的吼叫声中，基卡单手抓住阶梯，腾出另一只手关闭了上方的地窖口，外面的侏儒们只好拿我们没辙。基卡跃下梯级席地而坐，仍为布朗多吼他的事生着闷气。我巡视四周，见地窖距地面出口约三十英尺，其往东的出口则被一扇奇特的铁条门所阻。在北边高处有一铁格栅栏，上面嵌着四方的金属丝网。这时布朗多将神力锤投向栅栏，金属网的中间出现一个大洞。接着布朗多站到铁思克的肩膀上，爬入那个大洞中并找到了一只奇怪的盒子，盒中放着形状奇特的彩色立方体，像是某种古文明的遗迹。

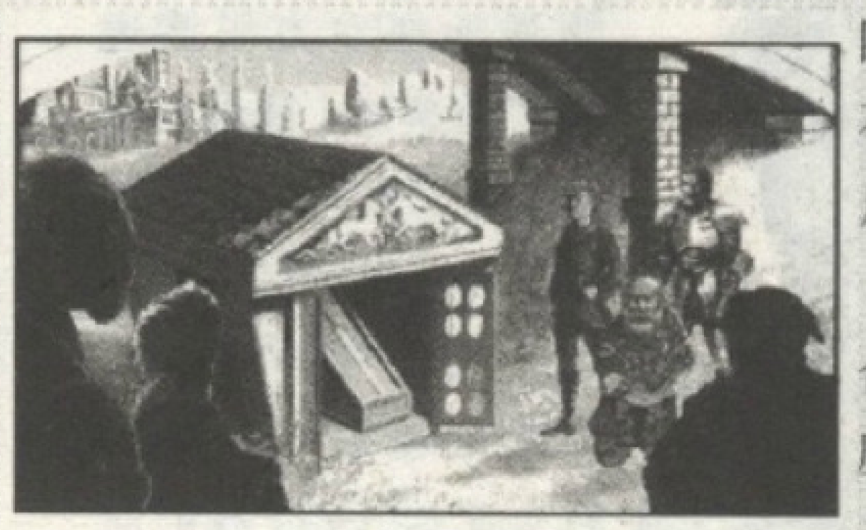
我们来到东边门前，见门的左边墙上嵌了一个小金属盒，我从盒中捡起一块形状怪异的金属片，试着用它开启金属镀板，并在其中发现了嵌有彩色方块的薄镀板。经过一番考虑后，我拉下薄板中变黑的方块，换上布朗多所发现的彩色方块，整块镀板随即开始嗡嗡作响，且板盖突然咬合，差点掰断我的手指。接着我试着旋转铁门的把手，铁门发出吱吱声，用手一拉却纹丝不动，于是铁思克使用黑神器，身体于瞬间强壮起来，舒臂拉动铁门，呕哑声中，一条幽深漆黑的通道展露在眼前。



在油灯的微弱灯光引导下，我们走向一片黑暗。阴冷的甬道千回百转，绵延数里。前进中发觉路旁的支道越来越多，我很快就在地下迷宫中失去了方向。队伍走走停停，不一会儿，我们对时间便完全失去了概念。也不知走了多久，终于，眼前的甬道总算有了点出口的样子。我们加快步伐，沿着通道开始往上爬，很快地我们又见天日，发现侏儒族营地已经被远远地抛在后头。我辨别了一下方向后便往北方的海德匈与页岩谷前进。

来到遍布锯齿状岩石结构的区域，不祥的浓雾正自北方某黑暗的湖上弥漫开来。这时艾勒能出现在我们面前，说变形人并没有死，他已回到了魔王身边，目前当务之急是到海德匈之岸铸回沙拉那之剑！在赶往海德匈的路上，基卡吵着要魔力圈，艾勒能把魔力圈给他，并警告他好自为之。

我们一行跟随艾勒能来到海德匈之岸，艾勒能念出咒语，我感到一股原本深埋于海德匈下的魔力向上急窜而起，布里曼的灵魂从湖中出现，使出了神密的魔法，并让布朗多、基卡、铁思克和戴威欧分别使用神力锤、魔力圈、黑神器和精灵石。沙拉那之剑在一片华光中终于重铸！

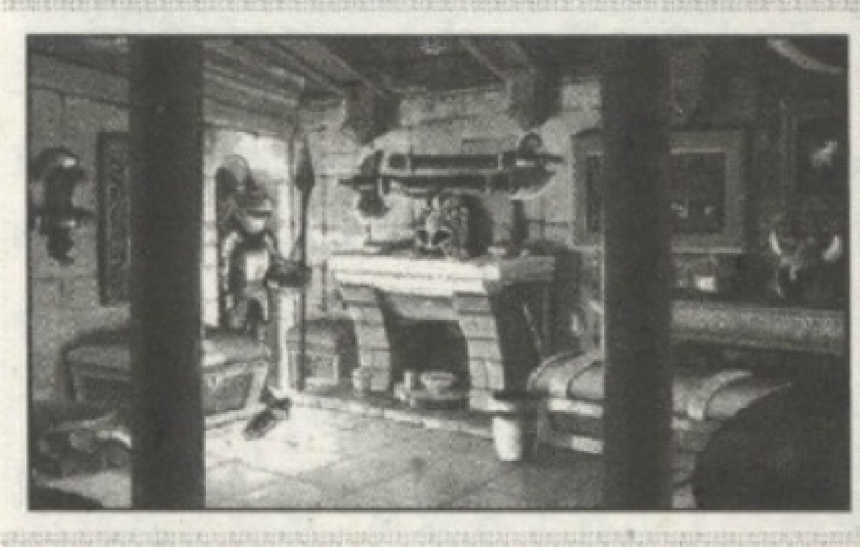


“昔为玉碎，今乃合一；亘古烁今，重创魔王！”

第十八章 险象环生

休息了一会儿，艾勒能带领我们越过重重陡峭山脊，到达了国王神厅的入口。神厅其实是个盘根错节的大迷宫，布罗那早知我们的到来，已经做好了某些准备。艾勒能警告我在见到布罗那之前，一定不要轻易拔出沙拉那神剑。

在神厅门口除掉一群怪物后，又有一群曾在银苏河遇到的魔军蜂涌而来。艾勒能替我们疗伤之后留下来抵抗魔军，而我们则在黑暗的通道中摸索前进，不知该往哪里去，也不知道有什么埋伏在前方，只觉得我们一直被一只看不见的眼睛监视着。在这里，我感受到一股强烈的魔法波动，心中涌动着一阵阵与魔力合而为一的痛楚感觉，恨不能立刻爆发出来对抗魔王。在一扇大门前，我听到一个又熟悉又诡异的声音在心中回响，告诉我该走中间的门。在铁思克使用黑神器后，我们推倒了门旁的两座雕像挡住两侧的小门，而后顺着通道一直往里走，最后被一扇巨门挡住去路。就在这时，变形人所化成的怪兽从门后走了出来，对我们发起了猛烈攻击。他实在太强大了，被打倒后能够很快地复原，使我们陷入了被动的境地，情势紧急中戴威欧要再次使用精灵石。虽然我力劝他不要使用——他可能会因此而丧命，但他还是毅然地祭起了精灵石，以巨大的魔法能量打死了变形人，而自己则变成了一块王权石。



“勇敢的精灵！”铁思克一如往常地说道。我从地上拾起王权石，感受到它强劲的魔力，全身的创伤与疲累居然都消除了。我们沿着漫长且空荡的通道继续前行，直到被前面宽阔的深渊拦住了去路。退回大门前，铁思克举起巨大的门板，架在峡谷之上，这时后面传来了怪物疯狂的咆哮声。我们小心地从门板上越过裂谷，回头一看，铁思克伫立在原地不肯过来，我呼唤着铁思克，希望他在怪物到来前越过狭谷，铁思克却说要留在这里阻挡怪物，他举起门板抛下了悬崖。我只能眼睁睁地看着铁思克往回走……



我们在阴暗的通道中摸索前进，最后通过一扇门，来到一间藏宝室。满满的黄金、珠宝首饰与珍贵的织锦华丽耀眼，目不暇接。就在基卡兴高彩烈、手舞足蹈之际，一个巨大的铁笼从上而来，罩住了我们三人。铁笼约五尺立方且沉重异常，我庆幸自已站在它的框缘内，否则脑袋早就开花了。布朗多说铁笼至少有一吨重，如果我们能拿到墙边的那支长矛，就可撬开铁笼，于是我和布朗多合力将铁笼的一边抬高约一尺，瘦小的基卡轻而易举地就钻了出去。我们叫基卡将长矛扔过来，他却没听见似的，伸手去碰供台上的权力之盔，瞬间被一道耀眼的光芒击倒在地，而权利之盔则滚入地面上出现的一个密道中。



第十九章 遭遇魔王

我和布朗多奋力推动牢笼，直到将密道口“移”至铁笼内为止，铁笼的确可以帮我们避开屋内的一些机关。我将绳子绑在铁笼的横杆上并让它垂落到密道内，但因绳子有限，我和布朗多可能得在绳尽后冒险跳下去。我们顺着绳子往下爬，快到底部时我一跃而下，而布朗多就没这么顺利，才爬至一半便手一滑咚地一声摔了下来，我想八成他手臂被摔骨折了。密道口在我们身后猛然关闭，身边绳子也不见踪影。我发现自已正位于一座巨大且面目冷酷的神像前，这时我突然感到从心中传来一种声音：“从神像的眼睛过去！”我抬头望向巨像，神像的巨头栩栩如生，一双巨眼正饥渴地瞪着我，那眼睛好像是水晶做成的。布朗多用没有受伤的手臂掷出神力锤，水晶眼登时被击得粉碎，露出后面的巨大孔穴。



就在这时，一大群怪物朝我们围攻过来，我俩奋力抗战，虽然击败了怪兽，但在它们倒下之前，又重重地扫了布朗多的伤臂一下。为了防止后继杀来的怪物，我与布朗多迅速用宝物堵住门路，并极小心地避开其中有毒的部分。我爬上神像进入了神像之眼，布朗多却坚持留下来对抗怪物。我向底下的布朗多挥了挥手，布朗多笑



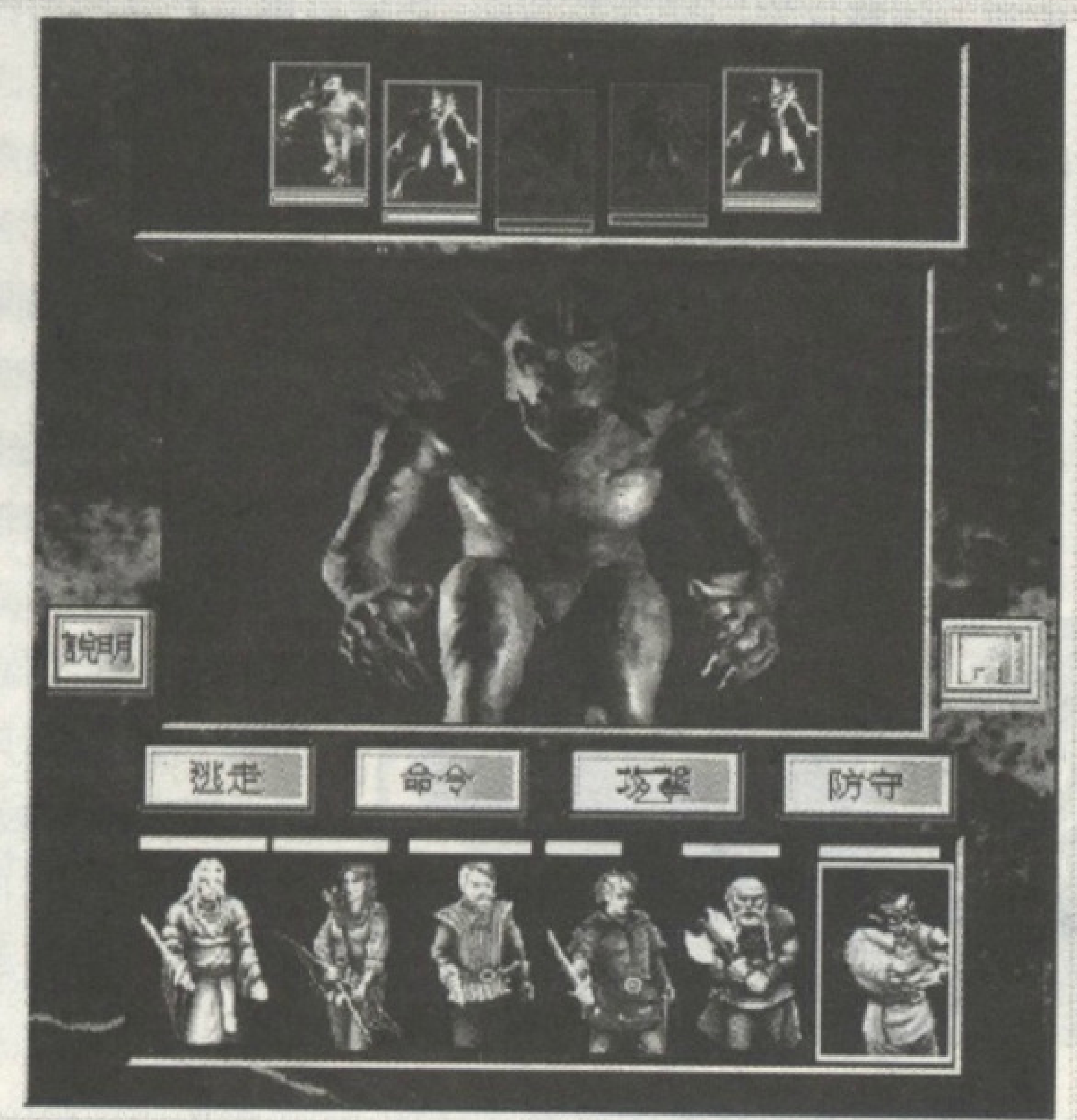
了笑，也向我挥手道别，我衷心希望这不是最后一次看到我的朋友！

我在狭窄之极的甬道中匍匐前进，一直发抖，我知道不是因为冷的缘故，而是因为我已经孑然一身。最后来到一个又冷又黑的房间，一股莫名的熟悉感觉，就像以前在恶梦中见过的一样。来到我命运的敌人前，我却发觉自已颤抖得无法克制，他已经有四次差点毁了这个世界，他为了寻求力量，屠杀了不计其数的生灵，他就是魔王布罗那——死亡的挑战者、万物的毁灭者。



第二十章　真敌真我

当布罗那开口讲话时，我突然感到一阵莫名的恐惧窜上心头。但我还是强迫自己一步步靠近布罗那及黑暗祭坛。我的心中又响起一种声音，似乎是从布罗那面前



的书中而来，它叫我迅速除去布罗那。我继续朝前走，逐渐闻到布罗那如死尸的脸上所发出的恶臭。我全身浸渍在魔力中，痛苦与惊恐的感觉挥之不去……突然，一道声音刺穿我的惊恐破空而来："速除魔王！"

我紧握沙拉那神剑，忽然一股能量穿过我的手臂，冲向我的心房，我的思想混浊起来，一片黑暗笼罩而来——在一条深幽的邃道，艾勒能出现在我的面前，问我为什么要寻找沙拉那之剑，我说这是我的责任。艾勒能质问我不听父亲的话离家出走，是我的责任吗？带走雪拉害她英年早逝，是我的责任吗？召唤史坦敏的灵魂，使同伴的灵魂受魔王的诅咒，是我的责任吗？我心中一阵酸楚无言以对。接着布朗多又出现我的面前，问我为什么丢下他独自离去，我说只有我才能面对魔王，布朗多嘲笑我死得其所……不一会儿，铁思克高大的身影站在面前，说有很多人死去，我说比起牺牲的人，我们不是救了很多的人吗？铁思克只说了两个字："太高。"他的眼神告诉我，为了救一群陌生人，而牺牲了朋友的性命代价实在太高了。这时戴威欧也出现在我面前，问我他为什么要死，我沉默了一会儿，没有办法回答这个问题。戴威欧说我与他同样面对这个问题，如果在行动中判断失误，就会坠入万劫不复之地，我能像他那样从容面对死亡吗？又穿过了一条邃道，雪拉的灵魂出现在空中，问我为什么要杀了她，我无法解释，只能含泪朝前走去……最后，艾勒能的身影出现在面前，问我自已是否觉得是个英雄，我说是不是英雄并不重要，重要的是我曾做过什么。艾勒能说我已了解了父亲的思想，古往今来的英雄大多如是。目前我面对的最大阻碍就是魔王，在我的心中一定要知道谁才是真正的敌人。

虽然我以为自己已在心中的幻象中漫步了几个小时，但实际上，在国王神厅中这只是一瞬间的事。我感觉精神焕发，沙拉那之剑就像有了生命一般，在我手中剧烈地振动着。我毅然地擎剑朝前方冲去，猛然斩向石桌上的依达思古书（而不是布罗那！），一道魔法漩涡围绕着我，快速地旋转起来。当依达思古书消失时，这道漩涡也随之而去了，而布罗那的身躯也于一瞬间消亡。我气力施尽，瘫倒在地，在一个又一个缠绵不断的恶梦中，我隐约感到什么力量背负着我前进……当国王神厅中的黑暗魔法消退后，我发觉自已浑身的力气被吸得一干二净，就象自已灵魂的一部分随着那本古书消失一样……



（下转 72 页）



Chapter 8:蛮荒森林

进入这片丛林之后,我遇到了一些铁匠提到过的蛮荒人。当然,其中之一就是她的儿子丹尼尔。我按照她的要求把匕首礼物交给了丹尼尔,还和他海天阔地地谈了一会儿。突然,从森林中冒出了一群像蝗虫一样的不明飞行物,把这帮胆小的蛮荒人吓得落荒而逃。丹尼尔逃的最快,还把我刚给他的匕首掉在了地上,对我的劳动可真不尊重啊!无奈,我只得把它捡了回来。那么大的森林,真不知该往哪儿走好。我象没头的苍蝇一样在丛林中瞎转悠,终于在东南角发现了我一直在寻找的瑚蓝神殿。可惜神殿的大门紧紧关着,我在附近兜了半圈,没有什么发现,只得另找门路。



转身向北,在密密的丛林中穿梭一阵后,来到了蛮荒人群居的村落。可是看门的蛮荒人不认识我,对我非常不友好,不允许我这异乡人踏入他们的村落。要不是答应了铁匠一定要把匕首交给她儿子,我才不愿意来这种鬼地方呢!我把匕首出示给那看守,他这才同意我进入。好不容易把那该死的匕首硬塞给了丹尼尔,总算完成了我对铁匠的允诺。

无聊中在村内随便走走,从一个和蔼的草药商身上得到了一些芦荟、一块琥珀和两根铁树枝。接着便碰上了村落的首领,既然身为首领,想必知道的事也比别人多!可他真有首领风范,我问了半天,他只回答一句:"加入我们,就告诉你想知道的一切!"为了知晓真相,就算加入黑社会我也认了。可是加入他们还得先去DRACOLD的墓地找到一片银叶子作为入部落条件,加入黑社会也没那么麻烦啊!

离开村落,来到南边的矿井处。从井上的小桥步过,停在一处往下的台阶旁。我往下一望,好陡啊,万一失足可就没命啦!小心翼翼地一步一步往下挪,好不容易下到最低处,DRACOLD废墟的入口出现在眼前。

Chapter 9:DRACOLD废墟

这块地方可真大啊,一路上杀掉不少奇异生物。在前面的石柱上发现了一颗内嵌的水晶球和一些绿色的三叶草。我向它们试着放出火花术,通往下个通道的锁被打开了。在西边被一条大河挡住了去路,再次使用火花术触动水晶球机关。幻影过后,一座大桥矗立河面,继续西行,来到了MAGE塔。在楼梯的转角处又发现一个水晶球,触动它后沿着出现的楼梯进入,正好把自己再装备一番。回到原处,我正想步上楼,却发觉楼梯上似乎有股莫名的磁场阻挡着。无奈,只得先在附近看看。功夫不负有心人,终于在一旁的密屋中找到了水晶球开关。路上突然一条绿蛇迎面扑来,刚刚放下的心再次悬起,一场恶战又在所难免。这座塔中处处透出诡异的气氛,看来我该小心为妙。

在另一层楼梯边上的水晶球旁我找到了一个形似爪子的WHITE GLASS GLOBE GENERATER,看来是件宝贝,可惜不知怎样用。进入下一层,我拳打脚踢打败一个怪兽后得到了一个护套。当我正想把它揣入兜里时,那个死在迪拉拉塞尔洞里的黑暗部队奴隶的灵魂突然出现在我面前。它说这个护套就是它曾答应要送给我的礼物,这个神奇的护套可以让我和死者的灵魂对话。明明是我亲手得来的,它还硬说是它送给我的,幸好我大人大量,也不想和它计较那么多了。

看看周围没什么值得再寻觅了,我步出MAGE塔。在塔的附近,又见到令人眼熟的水晶球,触动它打开了一扇暗门。暗门中挂着一面镜子,看着镜子中英俊潇洒的我,真忍不住内心的喜悦。看着看着感觉有些不对

——这镜子有些蹊跷。原来这镜子是面传送之镜，穿过它我来到了一间传送屋（TELEPORT ROOM）。与其说是间传送屋，我看不如叫镜子屋来得确切，因为屋里挂着三面镜子呢。三面镜子中的一面是通向来的地方，另一面去往森林，而第三面就是连接我正要去的德拉考得墓地的捷径。

Chapter 10：德拉考得的墓地

哇，好恐怖啊，满地的尸体。对了，这里本就是墓地嘛，我差点忘了。周围的房子边都放着一张石头脸，用手摸上去会各自闪出黄蓝白色，可门就是打不开，真扫兴。还好，在南边最右边的房间没有上锁，走进去后捡到一个玻璃球。虽然这些棺材真恶心，可是为了找到线索，我还是一个一个地翻过去。值得庆幸的是，我从其中的一个里找到了 BEZEL RING。突然想起那个玻璃球的形状和那爪型 WHITE GLASS GLOBE GENERATER 到是蛮般配的，会不会……通过传送屋回到了 MAGE 塔，把玻璃球放在 WHITE GLASS GLOBE GENERATER 上。一阵魔力过后，玻璃球竟然变成白球了。有了它，我顺利地将墓地西北角的第二个房间打开了。拉下屋中的杠杆，东面墙上露出一道暗门，我在里面拿到了另一个玻璃球。



走出房间，发现门旁有个圆木筒。我爬进圆木筒，一翻身，它随着山坡一路滚了下去。木筒破门而入，我发现自己已经进入一个满地是油的房间。我从怀中掏出龙血（DRAGON BLOOD），扔在地上，然后转身就跑。刚刚逃出门外，就听见"轰"的一声，房子在刹那间消失无踪，房子下面的地下墓穴随即出现在我的面前。跳下墓穴，我又在北面捡到另一个玻璃球。在墓穴深处，我发现了另一个 GLASS GLOBE GENERATER，试着把玻璃球放上去，这回玻璃球变成了兰色。

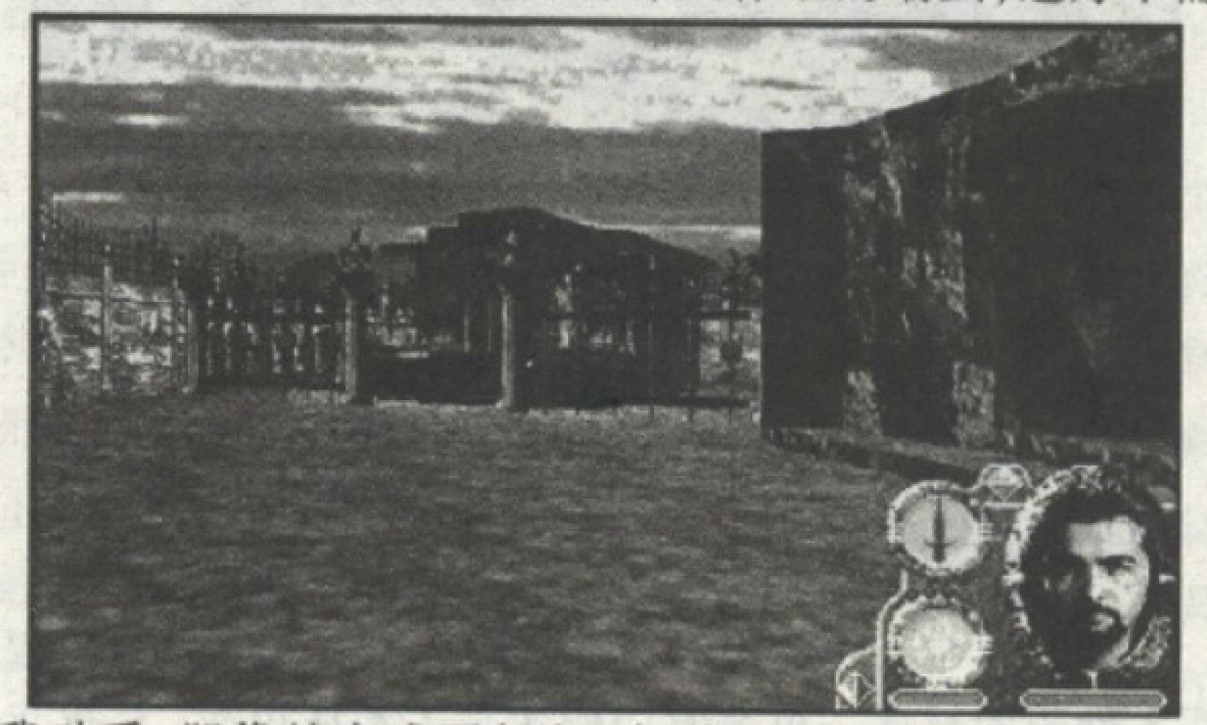
越过重重障碍，通过楼梯来到墓地东南角的一栋房子前。用兰色玻璃球打开里面的两间房间，在一间中找到了称手的武器，而在另一间中遇上了古代德拉考得巫师的灵魂。我想起了那个神奇的护套，它可是和灵魂交流的好工具。原来这巫师拥有我正想要找的银叶子，可是想得到它的代价是要帮巫师找到它的尸体，并用它给的罐子把它的骨灰带回来。

回到那个通向地下墓穴的楼梯，在它的西北方我又找到了可生成黄色玻璃球的 GLASS GLOBE GENERATER，于是我将怀中的无色玻璃球染成了黄色。当我用它把墓地中的另两个房间打开后，又得到了三个无色的玻璃球。哎呦，袋子装不下了。我只好把所有染过黄蓝白三色的玻璃球放在了原地，好在我记得这里，要用时可以回来拿。清理好行囊后，我再次步入德拉考得的废墟。

Chapter 11：德拉考得的废墟

穿过废墟北边的河流，我在一间屋中找到 BELIAL 塑像。在另一间屋的二楼，发现屋中有一条密道穿入墙中。沿密道回到河边，走过桥，顺河边一直往前走。路尽头的右边有间房间，我在里面找到了巫师的尸体。我把尸体搬上一边的祭坛，然后把火化后的骨灰装入罐子，准备带回去交给巫师的灵魂。

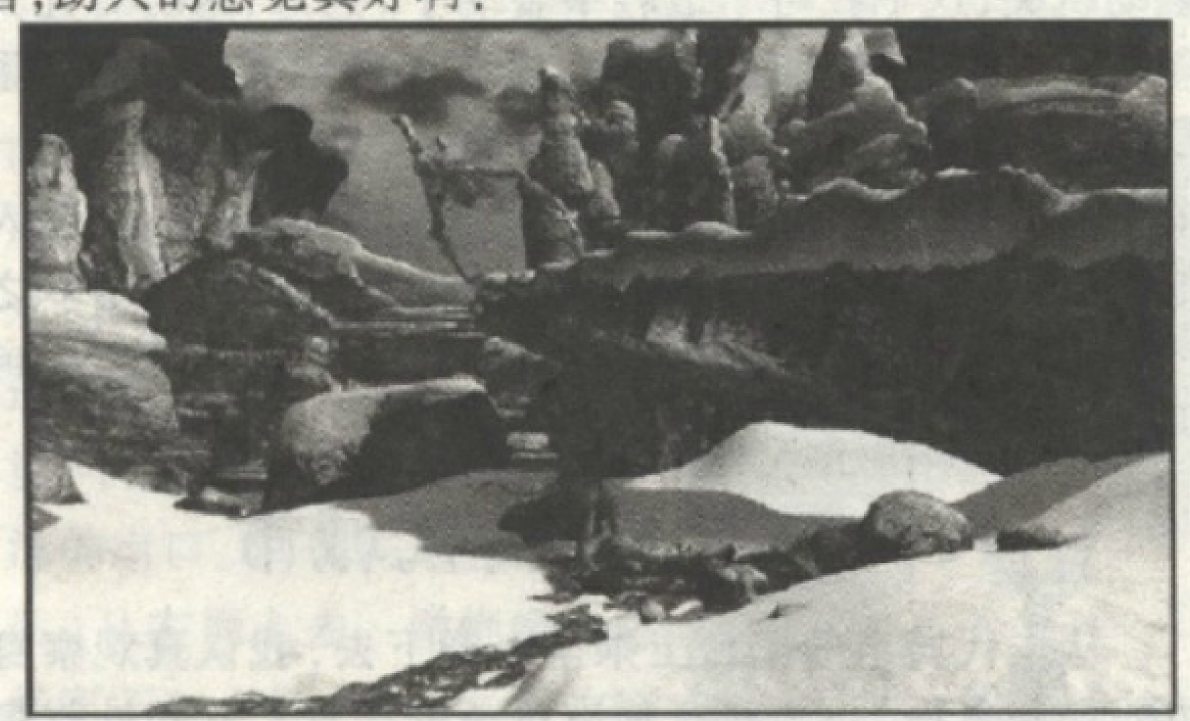
在回墓地的路上，顺便去了一下 MAGE 塔，把兜里最后一个无色玻璃球染成了白色，并回原处把上次暂时搁在一边的另两个染色玻璃球一起带走。路上捡到了一把名为 ANKH 的钥匙，使用它我可以打开墓地东南方的门。在屋中有三个托盘，触动它们使其中的底座升起。我依次把三种颜色的玻璃球放置在底座中，底座后面的门嘎然而开。为了防止自动关闭系统，我用 ANKH 使门处于开放状态。门内是又一个德拉考得人的灵魂，他要我用他的尸体去激活 BELIAL 塑像，并杀死 WURM 报仇。我费了好大的劲才把他的尸体从棺材里搬出来。当他的尸体激活了 BELIAL 塑像后，塑像自动去找 WURM 报仇了，这个热闹我可不能错过。我跟着塑像找到了 WURM。原来 WURM 是一种令人作呕的蠕虫，还好不需我动手，塑像就完成了任务。但热闹不是白看的，突然天花板上水如泉涌。我可不太会游泳，只得转身就跑。慌不择路、糊里糊涂地闯入了一间房间。急中生智跳上一边的桌子，站在渐渐被水浮起的桌子上，我吓得一动都不敢动。就在水快升至顶部时，我瞄见一旁瀑布边有个出口。于是不管三七二十一，奋力一跃，而后沿洞拔脚猛跑。路上我发现了一块木门，慌忙把它平放在地上，然后站在上面，任由湖水把我托起。终于，随着上升的湖水我又回到了地面上。（好象"泰坦尼克号"的女主角也是靠着一块木板得以脱险的，想到这里，我心里可还真得意



呢！）

Chapter 12:蛮荒森林

回到地面后又遇到了琼，她神神秘秘地提醒我不要碰那个塑像。我当然没告诉她我刚经历的惊险一幕，只是在心里暗暗偷笑。看她对我那个护套似乎很感兴趣，我大方地送给了她。她十分兴奋，激动间把一个护身符和一块会说话的石头送给了我。哈，有了这个护身符，我就可以从任意状态下转回成人型啦！好事不单来，在回墓地的路上，我毫不费力地救出了困在陷阱里的巴卡塔，助人的感觉真好啊！



几经波折，终于回到古代德拉考得人的房间。对于我热忱的帮助，他的感激难于言表。当然，心动不如行动，他履行了他的诺言，墓地中的曼德拉草根植物变成了我想要的银叶子植物。我小心翼翼地摘下一枝，揣入怀中，心中的石头总算放下了一点。

当我把银叶子交给村落首领后，他表示还要我单挑一个族人作为测试。我的“武功”早已今非昔比，那个可怜的族人被我用火烧得哇哇乱叫。作为见面礼，首领给了我另一个护身符，有了它我又可以自由变换蜥蜴状态了。另外首领还送给我一些药，据他说这些药可以抵御LHARKON。我把这些药和银叶子搅拌起来，制成克制LHARKON的蒸汽。向东来到一条河边，发现河上没有可容人通过的道路。正犯愁间，看见一边大树的树枝向我伸来。我看准时机，一下子跳上了树枝，以惊险的动作蹦到了对岸。用准备好的蒸汽迷倒LHARKON后，我进入了克劳(CLAW)山脉。

Chapter 13:克劳山脉

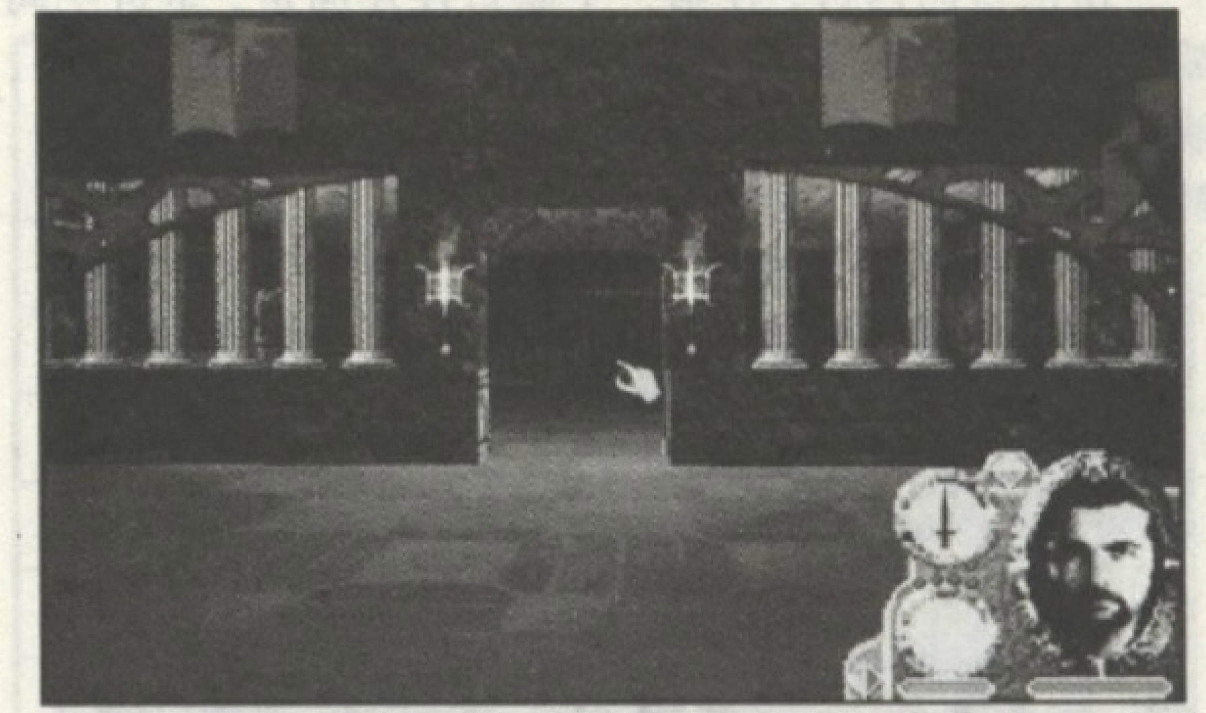
琼咋象个影子一样？在这儿又遇见了她，她喋喋不休的可真象个长舌妇。但对于她能够通过LHARKON这关我还是蛮惊讶的，想必她也有几手绝活。北方的冰块挡住了去路，我破冰而入，见一座冰桥横跨在一道巨大的裂缝上。过桥后，进入湖右边的山洞，里面一只极地猫正在睡觉，我本不愿在别人背后动手，可是为了避免不必要的麻烦，我还是乘“猫”之危了。在一根石笋后发现一条很小的通道，我变身蜥蜴通过。在通道里我捡到一块古代魔法石，再用火花术点亮一旁的水晶球后，湖中升起了神秘建筑。在里面，我找到了一柄暴雪斧(GREAT AXE BLIZZARD)。随手挥舞两下，果然是件神兵利器。

顺冰路而行，渐渐步入雪地。可能是我最近的体重有加，地下的雪竟踏了下去。啊，是雪崩，天地都为之动容！我飞快地跑到对面右边的石壁边躲过了这一劫。雪渐渐平静下来，可前途却变得更加崎岖。我深吸一口气，飞身踩着石壁上的木桩，跳到了河对岸。在河岸的门道中有一个洞口，我把洞口敲得更大一些，接着再施展“蜥蜴神功”钻人洞去。在一间有水池的房间中，我发现一群被雪封住的冰人，其中一个手中还提着一张弓。我用火花术替他解冻，得到了他手中的神弓。在河岸跳上顺流而下的冰块，再从冰上跳到墙边的洞中。在洞内我找到了一枚戒指和一纸药方，再从冰上漂回岸去。现在无路可退了，我只得再次冒险从木桩上往上攀，心中可真担心我那体重啊……

终于平安地到达谷顶，在不远处的山洞中看到了KENNETH的尸体。在他的尸体上发现了一幅女人的画像。这对我似乎没啥重要的，便把它随手一扔，没想到砸在一边的墙壁上碎了开来，原来里面藏着KENNETH的咒符，这可是个好东西。从悬崖的边上靠对面一道道冰路跳到了河的中心地带，在那里，我又遇到了巴卡塔。他慌忙告诉我说琼在城堡里被人抓住了，非常需要我的援救。我拍着胸脯向他保证一定会救出她的，心里却想这个女人真烦人啊。临走前，巴卡塔提醒我敌人可是一群强大的魔法师！

Chapter 14:城堡

城堡中的敌人正如同巴卡塔所说，有些难缠，叫我费了点神才进入一间奇怪的房间。房间中都是正在孵化的蛋，看来是这些怪物的后代。为了不让它们再肆虐人间，也为了减少我以后不必要的麻烦，我用近乎残忍的方式结束了这些幼小的生命。从孵化室对面的走道来到



一个绿色的水池旁。跳到水池中的圆状物体上，它把我带到了城堡的监狱区。触碰左面房间里的圆球，打开了北方的通道。通道的尽头就是关押琼的地牢，但目前我还无法救她出来。

往回找到一面紫色的墙壁，爬上平台，飞快地通过了那座虚幻之桥，进入桥那头的门。在里面，我找到了进入中心地带的入口。推开门看到一块梦之石(DREAMSTONE)，不过有个蜘蛛精守着。两下子消灭它

后，我带着梦之石通过传送平台回到入口处，这回可以把琼救出来了。在一旁的石头堆前有条小路，沿着小路跑到传送器前，它把我带至城堡门口。我用梦之石打开城堡的门，逃出了这该死的鬼地方。

翻山越岭回到蛮荒森林，艰难地跳到河左边的平台上，我才得以顺利渡河。瑚蓝神殿出现在我面前，再次用梦之石的魔力为我打开了通往神殿之路。

Chapter 15：瑚蓝神殿

一进入神殿，就看见地上躺着一具尸体。绕过它，我走进了里面的房间。这里看上去似乎是一个祭坛，坛上放着两只碗。我从怀里掏出一片芦荟放在左边的碗中，再把由 VEMON SACE 和 LAMPLIGHT◑◑EGGS 混合制成的毒液抹在右边的碗上。这样，身后的平台机关冉冉升起。我把屋外的尸体搬上平台，幻术过后，尸体消失得无影无踪。往东边的出口出去，在水池边捡到一块水晶，利用它我在神殿北方的房间中得到许多不错的装备。

回到门口，往第二个左转的路口走去，往南行，路过一个喷泉池，再往北走，来到一处营地。我看见一只蜘蛛从墙壁中爬出，好奇心驱使我跟随它来到了它的老巢。这里有好多蜘蛛，杀得我手都软了。还是不和它们纠缠了，我快速通过这块该死的地方。在一间房屋的右边发现了三口棺材，从其中一个中我找到了长笛。在沿走廊里的房间内，在墙角的桌子上我竟然又看到了前面那具消失的尸体。我把尸体放入一边的搅拌机中，不多久尸体就变成了肉糜。从这台机器的后面我得到一个箱子，把它放入第二台机器中，又在第二台机器后得到了一尊塑像。往回走，在东边的一处凹室内发现一个洞穴，似乎和这个塑像很吻合。于是试着把塑像放进去，洞穴便自动合上，我将地板上出现的水晶碎片放入怀中。

由出口向西行，在第一个路口往左面走，走进一间放着两个大碗的屋子。我把地上的绿色水晶放入碗中，墙上裂出了一个洞口。穿过这个洞口来到里面的房间，触动屋中的按钮，一条环形楼梯豁然出现。顺楼梯而上，



进入一间有着三条通道的房间。我首先选择了左边的通道，它把我带到一处迷宫前。费了很大的神才走出迷宫，一边躲避四周飞来的火球，一边直奔北方小屋。当我拾起屋中的塑像后，又被带回了来时的那间屋子。而后我又选择了中间的那条通道，把屋中的按钮都按一遍后，得到了另一座塑像。最后我进入右边的通道，同样按遍屋中所有按钮后得到了第三座塑像。拿着这三座塑像，穿过中间那道拱门后面的通道，发现所进入的地方的地板是黑色的，明显有机关。我把长笛插入右边那个很吻合的插孔，真正的地板这才出现。从前面旋转机关刀的右侧暗门绕过这个看似很危险的地带，然后又用走廊边的两个按钮躲过了压人大球。几经周折终于来到最深处的神秘房间，里面从屋顶上垂下三个托盘。把三座塑像分别放在托盘上，屋后的门打开了。我刚走上里面的桥，突然桥颤抖了几下。不好，显然一有重量压在桥上就会触动机关，这下我可不敢轻举妄动了。还好，这时有几只鸟飞了进来。我把它们击落，用它们的体重代替我的重量，这才解了我的困。一路向下行，在最底层，碰见了一个 BELIAL 的赝品。我没使多大力气就把他给废了。进入他身后的声音之殿（HALL OF VOICE），再次使用梦之石。哇，壮观的景象出现了。传说中的古代城市从水中冉冉升起……

Chapter 16：古代城市

从古代城市的阳台上乘坐电梯下去，我认真观察身边的每项事物，不放过任何有价值的信息。从四处收集的情报来看，我需要把四座塔消灭掉，而解决塔的关键在于四块象牙板（CHIP）◑。在第一个十字路口先向右转，搜遍所有地区，只在一间屋中发现一个 CHALICE，也不知有何作用，先留着再说吧。在东面的房间中有三个喷水池，我先用暴雪斧使池水结冰，再把冰破开，把大块的碎冰搬至进来的广场上。接着我走下楼梯，在下层重复了前面的动作。如此，一边的一堵墙壁陷了下去，从墙里的楼梯上看到了一尊塑像，塑像上正摆着我要寻觅的一块象牙板。拿好象牙板后，我飞速按原路返回，以免被掉下的墙壁砸伤。

出门向西行，我看到路边的一间屋子中的地上有一条裂缝，裂缝中就藏着一尊放有象牙板的塑像。OK，第二块象牙板到手了。在路的尽头又遇到一些小麻烦——一座迷宫出现在眼前。在里面，我分别攻击了一个旋转的石盘、一个发光的白球和一个发光的红球。机关发动，北面的塔门被破坏了。我在门的一边找到了一块风暴水晶(STORM CRYSTAL)。在楼上，那里有一个球形传送器和一个奇特的物体，我拖着那物体一起进入了传送器。从另一面出来后，我把那物体放入前面一个正方形的洞穴中。走进一旁的弧形门，在里面居然停放着一架巨大的飞机！走入中心，那里有个发热的 OCTAHEDRON，触动它后，一座塔从中间升起。接着，我进入了地下岩洞。

Chapter 17：地下岩洞

其实这里应该叫盘丝洞才对——满地都是绿蜘蛛。不过看来它们似乎对我这个入侵者并无太大恶意，我也不想惹起不必要的战斗。一路小跑，在路的尽头进入一间屋子。由挂在顶上的卵和肉质的墙壁可以看出，

这里似乎又是一间孵化室，我从肉质的墙壁中劈开一条道路。越往深处越是奇特，我都快迷路了，只能靠乱砍墙壁才杀出几条通路。忽然，在路的右边出现了一只触角，我刚一碰它，它就坏了，真是脆弱的生命。可是一会儿，居然有一只好心的蜘蛛爬过来修补它破损的地方。正当我欣赏这有趣的一幕时，左手边出现了另一条通道。我马上转身钻入通道，通道尽头竟然是BELIAL的实验室。

Chapter 18:BELIAL的实验室

在里面，巴卡特又出现了。他转交给我BELIAL的角(BELIAL' S HORN)，并千叮万嘱说这是唯一打败BELIAL的武器。走进前面的大厅，只见中间不断地冒出血水，真恐怖。我化身为蜥蜴，跳进旁边的小水沟中。在水沟里，许多不明生物堵住了喷水池的出口。清理完这些小杂碎后，从左面上去。做蜥蜴的感受可不怎么好，我还是喜欢变回人形。我用弓箭将湖面上架着的三根杠杆射下来，从而关闭了控制水流的大坝。这回我可以安心地游过河了。一到对岸，我又马上把三根杠杆扳回原状，打开了水闸。

走进拐角的门，里面的天花板上布满了恶心的绿色黏液。向北走到一间没有地板的房间，拉下墙上的开关，放下了吊桥。过桥后，顺着溪流走，我终于摆脱了那些会耗损我魔法力的绿色黏液的包围圈。

走入右边的第二间房间，这是一间召唤室(SUMMONING ROOM)。屋中的四角各有一个恐怖的头骨，我向它们发出一级的鬼魂，使那些头骨集中到房间的中央。由此一个恶魔被召唤了出来，一场搏斗后我得到了一个古代魔法环。我把它的尸体拖至前面冒血的大厅，在里面拖了几圈后，把它安置在头骨下面的银色平台上。头骨后面的暗墙随即打开，当我把里面的升降机放下来后，再次遇到了琼。她告诉我，快去魔法母兽的产房，现在是杀死BELIAL的最好时机，看来是到了收尾的时候了……

Chapter 19:魔法母兽的产房

当我一走进魔法母兽的产房时，那团透明的粘体确实把我吓了一大跳。原来这就是BELIAL的卵，当我用第五级控制术向它传输力量时，它对我实在很是感激。在与其他几个恶魔的战斗中我得到了古代魔法石。为了跟着BELIAL，我用武力打开了那扇门，穿了过去。在里面，一个彩色的湖泊挡住了去路。当我打中天花板上的兰色物体后，湖里闪开一条缝隙，这正是通向对面的道路。

进入下一个房间，BELIAL把我母亲司寇霞的鬼魂召唤出来，试图蛊惑我。虽然我十分爱我的母亲，可我知道只有杀死罪魁祸首BELIAL才能从一切中解脱出来。所以我只能动手了……

我看准时机，跳过那些危险的移动平台。下一个房间又是个迷宫，但我对它已经了如指掌。在左侧，我找到那块作祟的大石块。一阵猛劈后，所有下落的石头都停止了。继续往前，白色的球出现，我不费吹灰之力用三级火花术就把它击碎了，所有上下移动的冰柱也停止了。最后在北面，我用了一个一级鬼魂就把剩下的红球干掉了。

丧心病狂的BELIAL竟然使用幻术制造出个假的德拉寇来，企图迷惑我。我对德拉寇确实十分的敬佩，但这个冒牌货反而燃起了我的怒火，我毫不留情地杀掉了这个无能的赝品。

穿过几道门，来到最后的决斗之地。穷途末路的BELIAL已经无路可逃，狰狞地笑着欲与我做最后一博。经历了这么多磨难，我终于等到这一刻了。我缓缓从怀里拿出BELIAL之角，看见它，BELIAL脸色一片死灰，眼中露出绝望之色。BELIAL，自古邪不胜正，为了我母亲的清白，为了我多年来忍受的折磨，更为了那许多无辜的人类，接受我，也是上天对你的惩罚吧！



出品公司	WESTWOOD		
载体	光碟×3	系统	WIN95
语种	英文	类型	角色扮演
画面	★★★★		总评：83 晶合实验室
音响	★★★★		
操作	★★★		
剧情	★★★★★		
娱乐	★★★★		

编者注： 在本刊《大地传说Ⅱ——命运守护神》攻略(上)评析篇中所说的本游戏"练功得经验值升级的体系荡然无存"有误，事实上本游戏是存在魔法等级和武功等级的，玩家可通过作战或解谜获得经验值，从而达到升级的目的。此外同样在评析篇中所注的"此游戏Patch已收录在《大众软件CD》总第9期中"就为收录在《大众软件CD》总第11期中，特此更正。





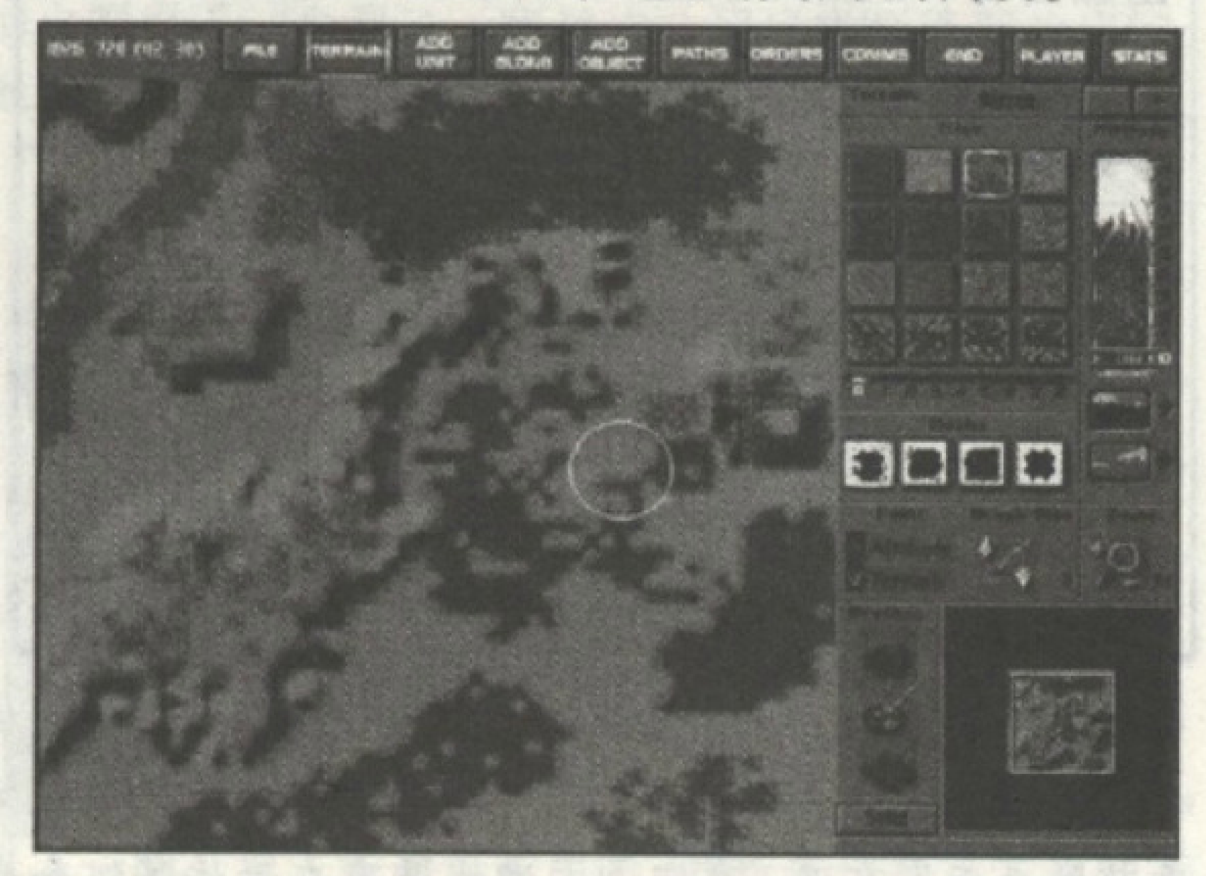
战争也是艺术 《黑暗王朝》联网战记

北京 小飞

ACTIVISION 可算是电脑游戏界的元老了，他们的制造了大量的精彩游戏，其中不但有魔法、怪物，也有高科技和对未来事业的展现，但主题似乎永远是战争。根据该公司最近公开宣布的消息，《黑暗王朝》已经是该公司有史来最成功的产品，在世界总销量已突破 40 万套。《黑暗王朝》的成功是必然的，一是游戏坐上了即时战略游戏的快艇，并号称为新型的即时战略；二是它在整个游戏中表现了战争也是艺术这一主题。

对这款游戏的过关指引，我想已不必再说（因为有很多高手早把流程和过关要点贡献给大家了）。现在我只想把多人联网时的乐趣与兵法同大家分享，所谓君子怀宝，不敢私藏（笑）。

一个玩家在经过了的《黑暗王朝》摸索期后，很快就到了高手开始展现实力的时候，因为即时战略游戏大多是相通的。当笔者感到自己已经熟悉了后，这时有一大帮朋友叫着我上网撕杀一翻，见见真章。于是各人的战术便一一展现出来，正好如今我就把他们的“绝活”偷出来，喂喂各位还在网上奋斗但总没有结果的网友。



先说我的（先拿我开刀，省得日后给那帮家伙留下话把儿，说我“卖友求荣”）。《黑暗王朝》中的大炮可算得上一绝，它在单兵近距离作战时，连“小兵兵”都磕不过，可它的特点是打远不打近，火爆而又准确。试想一下，一二百辆大炮齐发，一下干掉一个目标（那么多的炮弹，敌人不被炸死也被砸死了）。这便是被大家戏称为“变态”的大炮战术……（等等别急，我还没说完呢，高手怎么只有一招呢?!）大炮战术好是好，但它还有缺点（事事无绝对吗!）。速度慢、只能打看见的地方，这两点就给了敌人可乘之机。如此，就又有人发明了恐怖的机海战术。造它个二百来架飞机，把属性定为自主性高（受伤过重就会自己飞到修理厂加血，加弹，OK 后再回来打）。飞机速度快，利用打开地图的优势结合大炮，上下夹攻，一切搞定。想一下，你大声叫嚣“哪个敢露头，我砸死他，别让我看见”，而敌人果真躲在自家基地不敢露头，那是什么感觉?（如果不是和特熟的朋友联网的话，我劝你还是在自家的计算机前大叫这翻话吧!）

还是那句老话，事事无绝对，飞机加上大炮可算无敌，但时间长了也被网友们发现了弱点，那就是营造时间过长，在各位网友中最先让我吃了苦头的是小钉。此人自称高手终结者，扬言哥几个中不论谁的战术他在三次较量中都会有破解之法。（我的战术是在同他大战第七回合中被他发现弱点的，哈哈！哈哈！）如今我便把他的战术通知大家以后见到飞机加大炮用此法甚妙，总结起来小钉战术只有一个字“快”。

（一）双步兵训练场快攻胜率 50%

一开始先盖两个步兵训练场（基本建筑物当然还是要盖），然后开始大量造最廉价的小兵（RAIDER 或 GUARDIAN），大约每 20 到 25 个就送出去打敌人，依此类推。在行军的时候就给每个群组设定数字键，以便指挥调度。绝对可以肯定的一点是，如果敌人忘了多造几个血滴子，或是只有一个训练场，那他几乎一定会被您的大军给活活淹死。在攻击时，一定要先打掉兵工厂，因为那是可以造血滴子的地方，其次是训练场，再次是敌方正在运水的运输车，然后是水厂；以后就可以直接打击对方的总部了。

在造兵和作战的同时，自己的发展也很重要，不要

忘了您是把造兵工厂的钱拿来造训练场和士兵，所以一定要把这些设施补回来，不然没办法升级总部。敌人被打，对自己的采矿是很有利的，趁这时候多占几个水矿，这样子即使敌人被救了，他们也元气大伤(一个人被打，通常会拖累他的盟友)。艺高人胆大的玩者可能还会随着步兵过去一两支工兵，然后在敌人家里的水矿旁盖塔，让他尝尝——看得见却吃不着的滋味，嘿嘿……。

二、双兵工厂轻车快攻胜率 75%

和步兵快攻类似，不同的是要先造两个兵工厂，攻击的火力则是造价低廉的轻型车辆(SCOUT RUNNER 或 SPIDER BIKE)。车子不怕血滴子，攻击力比步兵还可怕，如果 20 到 25 辆一队，几乎可以在 10 秒钟内拆掉任何一种建筑物。不过可以想见的是，车子累积的时间要比步兵久，这时候敌人一般就已经有好几个塔，要不然就是二级炮塔都出来了。所以初学者最好不要用这种战术，不然会死得很快。

因为小钉等人太过狂妄，激起另一高手之怒火，此人爱称小马(不是小马哥，他没那么帅)身兼快慢两大手法。他最好以运兵车快攻，运兵车快攻胜率 95%。这是网路上的精英级玩家喜欢用的战法，非常的恐怖。制造的程序和平常一样，但是在发展的过程中累积好 20 个攻力中等的步兵（如 MERCENARY 或 BION)，然后装上四辆运兵车上等着。等到自己有六、七台中型坦克（如 SKIRMISH TANK 或 PLASMA TANK)时，将坦克派到敌人的基地前骚扰，这时候运兵车尾随在后。坦克会吸引住敌人的炮塔，趁这一刹那将运兵车开到敌人的大后方，一次全部卸下所有的兵，20 支生化拆房子的速度会让敌人当场哭死。

要防这种快攻，只有在家里到处布满炮塔或是用血滴子绕着建筑物跑(虽然看起来有点可笑)，不然就是造一大堆兵放在家里守着（但如果敌人不来打就浪费了)。

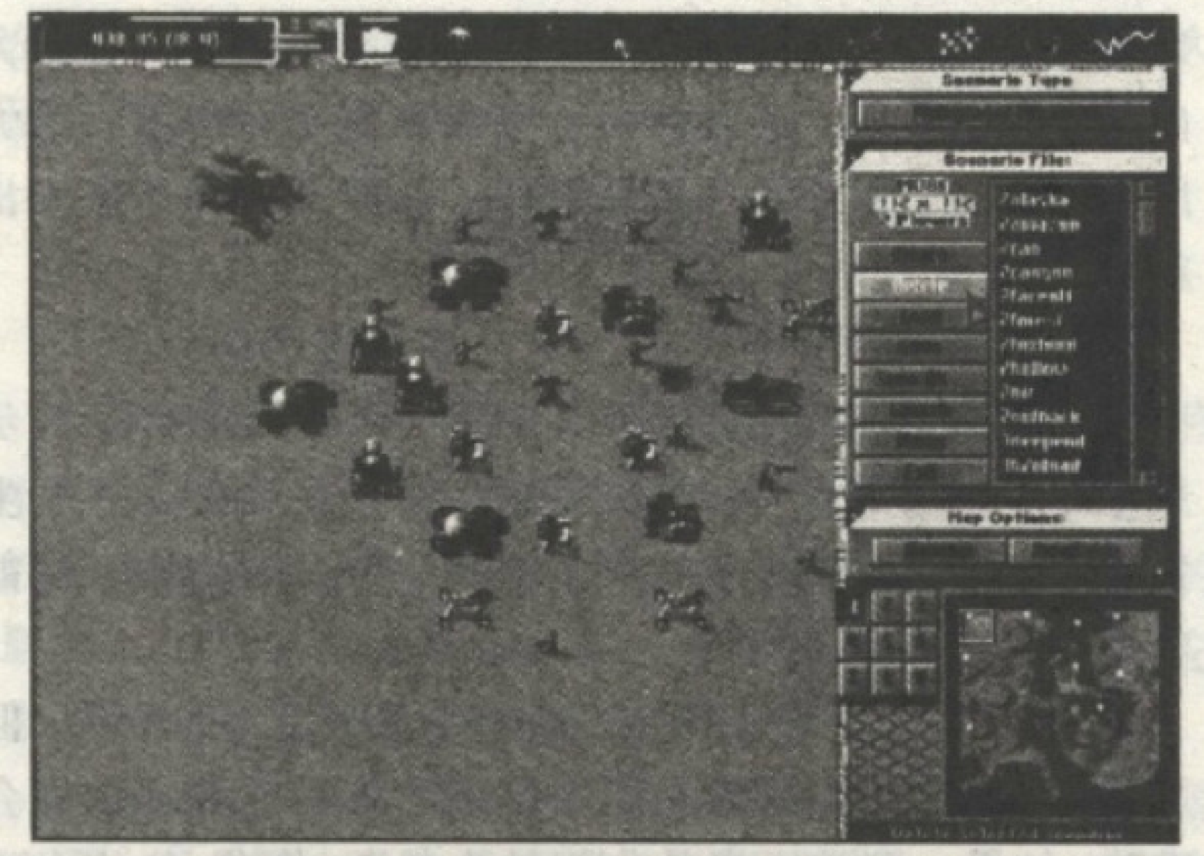
慢为裂缝漩涡大法（极为可怕）——先造出裂缝漩



涡机大约七架分别编号，后用敢死队冲出敌人方位 1、2、3…7 七枚漩涡一块投向敌人基地，瞬间使敌化为乌有。后便可哈哈大笑一泄心中之怒气、怨气。

由此可知，无论是哪一种战术，都有相同的精神——以进攻取代防守。几乎在所有的即时战略游戏中，进攻一直都是最好的防御，因为被打的人在资源上就吃了亏，但攻方却仍在累积金钱。此长彼消，对方迟早会有弹尽粮绝的一天。请各位切记此攻击主义的精神，这才是唯一致胜的关键。

(上接 105 页)辆，非常适合用来偷袭敌人或制造临时的视角。本人的许多战友都很喜欢一次传几台坦克到敌人



的水矿旁，轰掉敌人的运输车。时空之门也可以用来当做攻击的主力，但前题是一定要有很多座，只要有个三五座门，然后一次传十台或更多的重型坦克到敌人家里去，除非敌人有空中堡垒或是大量的兵力和 88 炮支援，否则几乎是守不住的。至于如何能在最短的时间内一次操纵好几座门？唔，您怎么恰恰就忘了记忆地图位置的热键啦……？

裂缝产生器：裂缝产生器是唯一可以设定群组的建筑物，这对于要快速使用裂缝产生器的帝国军爱好者来说，真是大福音。如果配合上记忆位置的热键，玩者真的可以轻易扫掉敌人的重要设施。不过前提是一定要有视角!!前面之所以不断地揭示每一个提供视角的方法(用伪装的步兵、侦察蜂或是时空之门)，原因就在于此。总体来说，最节省也最安全的方法，就是用伪装的步兵，但除非您自己是用自由保卫者，或者您的盟友是自由保卫者，否则您是没办法享受到这种福利的（除非自己造渗透者去偷科技)。第二个好方法是用侦察蜂，但若敌人用防空基地死守前线，摸进去的机会实在不大。下下之策就是用时空之门派装甲厚的部队进去送死，与震波车类似的是，裂缝产生器在攻击前不见得一定要指在敌人的部队或建筑物上。部队的群组键从 1 开始向后设，而裂缝产生器则从 0 开始向前设，这样子比较不容易搞混。



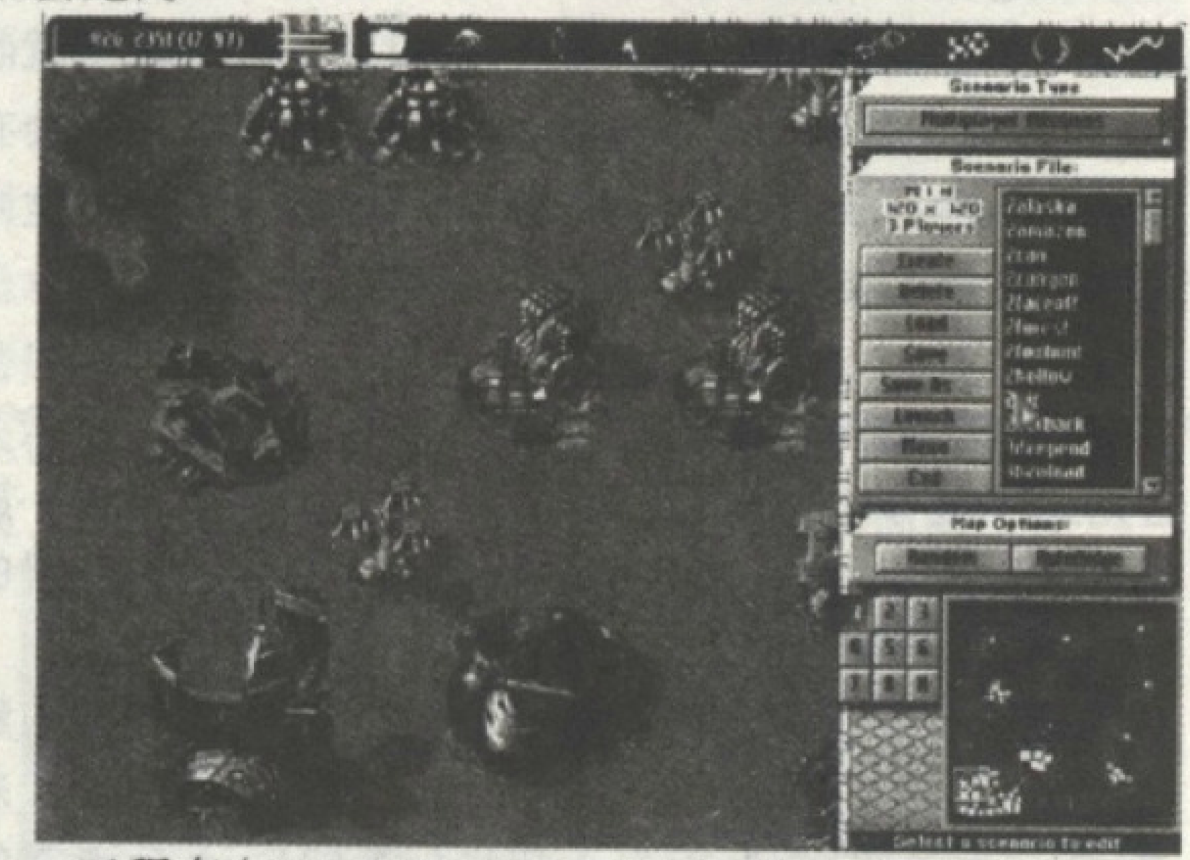
部队与建筑物的使用技巧

北京 BOMBMAN

部 队

(一)通用部队

运输车(FREIGHTER):不要怀疑,就算是最简单的单位,也有让人忽略的地方。首先要注意的是,无论是电厂还是水厂,造出来的运输车都是相同的,您可以高度自由使用。其次,没有人规定运输车只能拿来载矿或载水,它的装甲还蛮厚的,所以您甚至可以派它出去探路。事实上,本人的一位好友就最好此道,每次跟他对战,就看到它的运输车大大咧咧地开到自己家里来,却又不能拿它怎么样(打这种东西蛮浪费时间的,而且它很会跑)。



工程车(CONSTRUCTION RIG):笔者习惯叫它工兵,因为它看起来实在不像是车子。这种东西没事一定要多造一些,最好还要有顺手藏一两支工兵的习惯。同一支工兵可以一直造摄影机塔,但是在造其它建筑物时,完工后工兵也消失了。

渗透者(INFILTRATOR):这种东西目前还没有什么人用,可能是因为许多地图不允许制造这种部队,或是玩家对这东西的强大功能还不熟悉。一旦您偷到敌人的设计图纸,帝国军也能造自由保卫者的东西,反之亦然。

(二)自由保卫者的部队

步兵(SNIPER):自由保卫者的步兵有个最大的缺点,就是没有一种可以对付来自空中的威胁。但是他们也有个优点,就是其中绝大多数不是可以地下化(PHASE),就是可以伪装(MORPH)成树木或石头。高价位的步兵未必是致胜的法宝,但在许多情况下,一大群廉价的步兵往往能建立奇功。在战争还没爆发的游戏初期,派一两支伪装的步兵深入敌阵,然后停留在敌人重要设施附近,提供视角(这具待会再详述)。

坦克猎人(TANK HUNTER):坦克猎人的攻击距离虽短,但是它的磁波范围较广,能一次轰击好几个目标,所以用来打坦克非常有用,算是名不虚传了。

变相运兵车(PHASE RUNNER):自由保卫者的利器之一,只要是地图上的任何位置,无论看得到还是看不到,点到哪它就会开到哪。而且此种运兵车不限制只载步兵,连车辆都照运不误——唯一例外的是震波车,不过由于变相运兵车是在不同次元中进行,所以它无法提供广阔的视线,不可能用来提供视觉信息。另一个值得注意的特点是,您还可以将伪装的步兵装上变相运兵车,这样子敌人几乎不可能留意到突然从地上冒出来的几颗树或石头。

震波车(SHOCK WAVE):震波车在攻击前不见得一定要指在敌人的部队或建筑物上,当您搞清楚要扫的方向时,按下A键,把鼠标游标移到震波车旁向着目标方向的地面上,然后按下鼠标按钮,这样子一样可以发出震波。

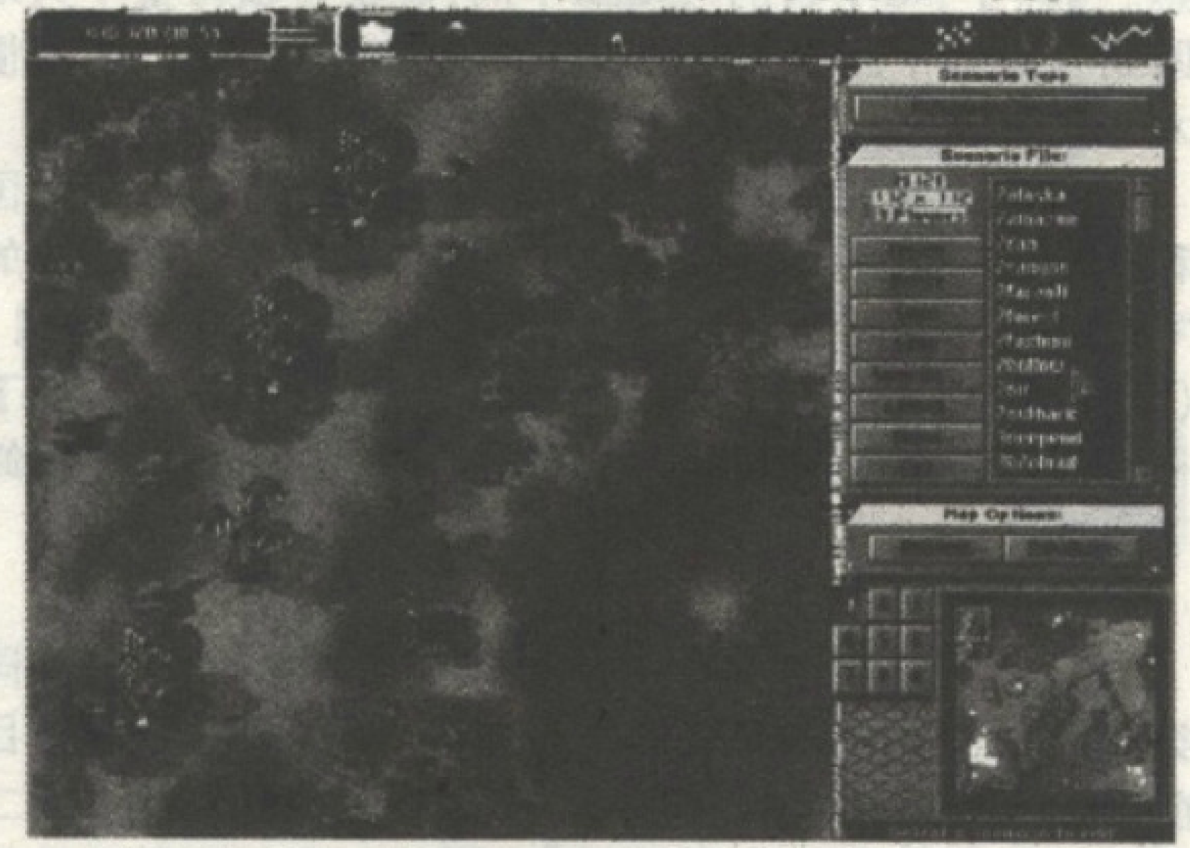
(三)帝国的部队

生化人(BION);可以说是一种破坏游戏平衡度的步兵(因为实在太强了,对自由保卫者来说不太公平),生化人不但火力强大(10支可以清掉一个二级炮塔),还能攻击空中的敌人。

消灭者(EXTERMINATOR):火力最强大的步兵,但是却十分难使用,因为它所丢出的手榴弹连自己人都会遭殃。如果一群消灭者从中间被人截断、偷袭,往往会死伤惨重(因为满天的手榴弹把敌人跟自己人炸光了)。所以建议各位,消灭者最好是和其它步兵混合使用,不然就要设为高度自主,让它一看到敌人就开火,以免敌人

接近造成自己无谓的死伤。

血滴子（SHREDDER）：先讲个题外话，这东西没被翻译成“血滴子”实在是可惜。对方用运送车运送步兵快攻，其实是耍赖的方式，如果用血滴子防守，无论敌人来多少支兵，只要血滴子绕呀绕的，被碰到的人都是当场被切成两半。不过对许多玩者来说，操纵血滴子是蛮难的，将游标点在敌人身上时，通常都只能砍死附近两三个敌人，但它只要一被攻击又会跑，然后两三下就被打死了。事实上，您只要用一般移动的方式，让血滴子移动到地上而不是敌人身上，它就会直冲到目的地再停下来（无论有没有被打）。所以您应该让血滴子在敌人步兵群的队伍中间和旁边快速通过，就可以削掉大部分的步兵。另一个使用血滴子的方式有点贱，就是直接把血滴子停在敌人训练场的出口，兵出来一支就死一支。



天空要塞（SKY FORTRESS）：它是破坏力最强大的武器，主炮射出去的能量可以摧毁大约九台大型车辆排列成方形的范围（3×3）。帝国军的泰绅坦克（TACHION TANK）被射中一发就垮了，可见其攻击力。坦白说，用天空要塞去攻击不是很有效率的用法，除非您一次派个十几二十台出去。但是如果用它来拆敌人的炮塔，或是放在自己的阵地前防御，敌人一定要派出对空武器或是大量的空军才行。

建筑物

（一）通用建筑物

钛矿发电厂（TAELON POWER GENERATOR）：简称电厂，在游戏一开始，其实并没有必要马上盖一个电厂，因为盖主基地、水厂、电厂和工兵的速度并不受电力的影响。此外，电厂也没有必要一定要盖在钛隆矿旁边，它本身可以提供少量的电源。

摄影塔（CAMERA TOWER）：摄影塔最好走到哪，盖到哪；至少要在几个重要据点的附近插上一支，以提供视角。

（二）自由保卫者的建筑物

先提一下应优先发展的建筑物（第一级建筑物略）：

（1）第二级总部（HEADQUARTER，俗称主基地）：以便发展第二级兵工厂（ASSEMBLY PLANT）、第二级训练厂（TRAINING FACILITY）、第二级变相厂（PHASING FACILITY）、重型无后座力炮（HEAVY RAIL PLATFORM）、防空基地（AIR DEFENSE SITE）和摄影塔（CAMERA TOWER）。

（2）第二级兵工厂与第二级训练厂：以便发展第三级总部。

（3）第二级变相厂。

（4）第三级总部：以便发展补给甲板（REARMING DECK）。

（5）补给甲板。

炮塔：它可以算是一种“固定部队”，您可以点选炮塔，然后对它下达攻击某目标的指令，也可以用 ALT+E 或 CTRL+E 等按键来选取。自由保卫者的炮塔可连续性地开火，但是火力较弱。

防空基地：尽量盖在与敌人交界的前线附近，这样子可以防止敌人的空中侦察部队混进去。主基地和重要的设施附近最好也盖上一两座，以免被偷袭。自由保卫者的防空基地能连续性地开火，但是火力较弱。

变相厂：这是自由保卫者最重要的设施之一（可以说比主基地还要重要），不但可以提供建造震波车的科技，一个二级的变象厂也只提供一台变相化运兵车，因此更显出其珍贵之处。同理可证，打自由军的敌人时，变象厂一定要先打。

（三）帝国军的建筑物

应优先发展的建筑物（第一级建筑物略）：

（1）第二级总部（HEADQUARTER）：以便发展第二级兵工厂（ASSEMBLY PLANT）、第二级训练厂（TRAINING FACILITY）、时空之门、中子加速器（NEUTRON ACCELERATOR）、防空基地（AIR DEFENSE SITE）和摄影机塔。

（2）第二级兵工厂与第二级训练厂：以便发展第三级总部。

（3）时空之门：以便发展裂缝产生器（RIFT GENERATOR）。

（4）第三级总部：以便发展裂缝产生器和补给甲板（REARMING DECK）。

（5）裂缝产生器。

（6）补给甲板。

炮塔：同样也是一种“固定部队”。帝国军的炮塔是间断地开火，但是火力非常强，一炮可以要死一个步兵。防空基地：建造的原则同前述。帝国军的防空基地是伞状物，有三个炮口，只有接近敌人的那一个才会开火。但若敌人够接近的话，三个炮口就会一起开火，杀伤力非常强。

时空之门：一次可以传三个步兵或车（下转 103 页）



自从《沙丘Ⅱ》成功地创造出即时战略这一崭新的游戏类型后,《命令与征服》和《魔兽争霸Ⅱ》又将其发扬光大,并掀起即时战略热潮,国内玩家这类即时战略游戏反映也很激烈,《黑暗王朝》在近期的即时战略类游戏中无论是画面、音效还是操作都相当不错,在很多网吧中,联线玩《黑暗王朝》的玩家也十分拥跃。《黑暗王朝》在国内发售已经有一段日子,但它的快捷键的使用相信还有很多玩家不知道如何使用,就让小弟将自己的心得经验拿出来,若有不对的地方还请各位朋友指正。

同其它即时战略类一样,游戏中常用的快捷键为SHIFT、CTRL、ALT键配合数字键,这三个键的使用对于战术的运用有极大的帮助。

〔一〕SHIFT

SHIFT+部队:如果所指的"数字键"是群组的代码,可将画面立即跳到以该群组为中心的位置,并且选取该组。此按键在野战的时候非常的有用,因为许多玩者在将部队开出去之后,往往会因为作战或是高度等因素而将整个群组打散。

在地图上,甚至忘记某一群部队跑去哪里,这个时候只要按下这个按键,就可以马上找到它们。在使用自由保卫者的"变相化运兵车"(PLASE TRANSPORT)前,最好把这台车也设成一个群组,然后用此按键呼叫,否则您可能把车开出去后,就再也找不到它了。

〔二〕CTRL

CTRL+数字键:说明书中提到这个按键的使用方式,其功能是用来将已经选取的部队设定为一个群组,而该群组的编号就是数字键所代表的数字。举例来说,您将一群生化人选好后,按下CTRL+1键,就可以将这群生化人设为群组1。以后您只要直接按下1键,就可以叫出这个群组,其所有的成员都会有方框出现,表示已经选取。

CTRL+数字键盘:重要的隐藏按键!当您在地图上的任何位置中按下CTRL和数字键盘上的某个数字键时,就可以将此位置设定为这个数字。不过呼叫这个位置的方式与群组不同,必须要按下SHIFT和数字键盘。许多即时战争的高手都很会利用记忆位置的功能,因为此举可以命名他们下意识地立刻切换到各个重要的地点。您可以将数字键盘上的1键设定为"自己的主基地"、2键为"自己的主阵地门口"、3键为"野外主战场"、4键为"敌人的阵地门口"、5键为"敌人的主基地"……等等,一旦成为习惯,您运用这些数字键就会驾轻就熟。当然了,每个人的习惯都不同,您也可以将整个大地图划分成九个区域,分别由9个数字呼叫:自己的习惯才最重要。

CTRL+运兵车:这里所指的"运兵车"包含了帝国和自由保卫者的一般运兵车,以及自由保卫者特有的"变相化运兵车",但不包含帝国的"时空之门"(TEMPORAL GATE)。运用这个按键,您可以一次只卸下一个部队,否则运兵车会将部队在您指定的地点全部卸下。

(三)ALT

ALT+部队:这个键用来一次点选画面上所有的"同类"部队,这里有两个地方要注意的。第一是它只能选目前画面上看得到的部队,画面外的东西它选不到;第二是它只能选同类的部队,如所有的自走炮(笔者还是称它做"88炮"吧)或是所有的生化人。

ALT+CTRL+部队:一次选择地图上所有的同类部队,这个键用在空军、88炮和侦察部队时尤其有用,原因有三:第一,空军是最容易走失的部队之一,而且它单独的攻击力非常弱,如果您需要集中轰炸一个敌军阵地,可能需要地图上所有的空军;第二,有经验的玩者通常会将88炮部队分群放,但是若需要集中轰击敌军,可能需要集中地图上所有的88炮;第三、侦察部队也很容易走失,您可以用这个按键叫回所有的侦察部队,进场维修,然后再放出动侦察。

ALT+拖曳:先点选一个部队,然后按下ALT键不放,再拖曳鼠标,您就会发现电脑只会选取画面中方框范围内的所有同类部队。这个按键在阵地攻防时特别有用,因为战事发展到这个程度,敌我双方的部队通常都挤在一个小地方杀成一团(有时可能是四、五方的部队混在一起)。在这种时候,如果要一次呼叫目前画面上同类的部队,谁会有空一个一个去点呢(点完了,自己可能也死了)?所以您可以用此按键在拥挤的主战场中找出自己所要找的那一类部队(像是所有的CYCLONE),再对它们下命令。

ALT+E:先点选一个部队,然后再按下此键,就可以选择目前画面上所有的同类部队。



★ NEW CHEATS

进化
Evolution

1. 打开"查找"(FIND)对话框(Ctrl + F)

2. 按住鼠标左键、Shift 键、Ctrl 键不放

3. 对准"查找"对话框的上角(就在对话框标题栏的下方，只有 20×20 pixels 的空间)双击鼠标右键

4. 这时候会出现一个淡灰色的对话框，在里面键入以下的秘技：

xocontrolmagic：将选定的敌人生物种族以及所有其它也属于这个种族的生物都归入你的麾下

xofeedmeseymouria：打开一个新的地图窗口，显示食系的颜色

xospawn：使当前选中的生物生殖

Xobfam：提升当前选中的生物数量达到 999

Xokewldewdz：使进化种族的头像代替地图上的树木沼泽等

xok00ld00dz：作用同上

盖茨堡战役
Sid Meier's Gettysburg

首先按下 SHIFT 以及 ENTER 二键，然后输入以下秘技，最后再按 ENTER 键

使每个人都得到增强：Hooker(Union 方)、Longstreet(Confederacy 方)

消除所有逼迫：Hancock(Union 方)、Jackson(Confederacy 方)

增长经验值：Mcclellan(Union 方)、Beauregard(Confederacy 方)

重新调整时钟以便重新计时：Buford(Union 方)、Stuart(Confederacy 方)

加快时钟以便结束计时：Sedgewick(Union 方)、Pickett(Confederacy 方)

立即呼叫所有的援军：Reynolds(Union 方)、Hill(Confederacy 方)

电脑 vs. 电脑模式：Halleck

集合所有的已设定路线的部队：Sheridan(Union 方)、Lee(Confederacy 方)

显示所有的部队：Warren(Union 方)、Hotchkiss(Confederacy 方)

查看敌方的战略安排：Custer(Union 方)、Harrison(Confederacy 方)

东京番外地
Last Bronx

在选择人物画面中连按 13 次"Start"键，并且于倒数时间剩下 13 秒时按"Punch"键，那么游戏中角色的武器就会变成古怪的道具，大家不妨试试。此秘技于 DEMO 版也可使用。

战争工厂
War Inc.

在游戏中按下 Alt 不放然后键入"WAR"，松开 Alt 键后输入以下秘技：

togglefog：消除战场上的迷雾

viewmap：显示整张地图

lockandload：重整所有的作战单位(包括敌方)

quickbuild：快速建造

autowin：立即消灭所有的敌方作战单位

toggleai：电脑 AI 开/关

rearm：重整所有的活动作战单位

moremoney：得到一百万元和 1,000 Rus

combo：同时实现消除迷雾、显示整张地图、快速建造以及得到一百万元和 1,000 Rus

veteran：将当前作战单位升级

godmode:打开"上帝模式"

killactiveunit:消灭当前的作战单位

enemypowerup:给敌人一个总部命令

showdanger:显示危险系数

loadunits:激活所有作战单位和建筑

dolemite:使当前作战单位增至最大

dogeatdog:双倍电力输出

wincampaign:立即通过当前关卡

水世界

Waterworld

在 DOS 窗口下键入以下命令行:

water -tooledup

-twinky

-freestuff

或者

water -twinky -freestuff -tooledup

这样一来你在游戏中只要按"W"键便可跳关。

冰球 98

NHL 98

进入创建 Player 选项,然后键入以下字符做为玩家的名字。

John Rix、Mike Smith、Mike MacKinnon、Funky Swadling、Jay MacDonald、Cory Yip、Andy Harris、Gary Johnson、Ben St John、Jeff Mair、Juan Jacyna、Jay Bulbrook、Trenton Shumay、Dejan Stanisavljevic、Tedd Streibel、Victoria Wong、Tom Papadatos、Troy Church、Phillip Chow、Ted Nugent、Adriano Celentano、Jeff Dyck、Mark Gipson、Lance Wall、Sissel Tangen、Mark Johnston、Bryce Cochrane。

当你使用了以上任何一个名字,游戏会告诉你这名字已被使用(因为他们都是 EA 梦之队)。游戏会问你是否打算仍旧使用这个名字,回答 OK 创建这个 Player。然后你会发现他/她的状态会一直处于他/她所能达到的最高点。

幻想时空

1. 复活秘方:

不论你使用哪个主角进行游戏,只要你进入沙漠中的黑塔内,在桶中找到秩序的沙漏。这样就算你被击败了,秩序的沙漏便会闪闪发光,然后就可以复活。

2. 死神加入:

当魔女得到死神之书后,去沙漠中的黑塔见死神,这时死神便会加入。

★ UPDATED CHEATS

百战天虫 2

Worms 2

除了今年二月刊上公布的秘技外,尚有以下补充。先按 Caps Lock 键一次,然后按住 Shift 键不放,并输入以下秘技:

SUPERSHOPPER:获得秘密武器

HIGHJUMP:使虫子跳得更高

REDBLOOD:使虫子被击中时流血

GODMODE:使虫子不死,不过你和你的对手同样获得这项能力,即你同样也打不死敌人,唯一的方法就是把对方溺死

所有的秘技都包括前后两个"**"在内,输入完必须要按空格键,使虫子跳一下,看到"OKAY"字样表明秘技已起作用。

重装机甲

Heavy Gear

在游戏进行中,按下 CTRL、ALT、SHIFT 三键不放,然后键入以下秘技:

bedouinprince:无敌

checkmatein2:立即完成当前关卡

hesbackandhesgotagun:无限军火弹药

deplikespudding:自由视角(free-eye)模式(通过使用 CTRL+方向键)

JSF 战机

Joint Strike Fighter

Ctrl+T+U:增速(最高 10000)

Ctrl+C+O:立即通过当前关卡

Ctrl+G+O:即刻惨败

Ctrl+G+U:得到自导引导弹

Ctrl+S:彩色烟雾

Ctrl+Ctrl:在飞行员选择画面上使用便可驾驶游戏中所有的飞机与直升机

Ctrl+Ctrl+S:抓图

原子辐射

Fallout

当你在 Hub 地域时,先去 Caravan 族的商船上和穿绿衣的女人交谈,并接下一个任务。等到必须完成任务

的那天你再去找绿衣女人并告诉她你手头有别的任务要完成。现在你可以直奔 Hub 入口处，和 Caravan 族的领袖交谈（就是站在中间的那位）。这时他会给你 600 个 Crown Cork，而你不需为他做任何工作！。以上骗钱秘技还可以反复使用数次。

足球 98：通往世界杯之路

FIFA: Road To World Cup 98

在 FIFA98 中的队员编辑和球员转会是其一大卖点，对每个队员制订能力指数和转会费使得游戏更为真实，但是固定的资金和能力值总和束缚了那些患有"足球梦想症"的玩家的手脚，不能随心所欲的创造出梦想中的"DREAMING TEAM"或"MVP"。想不想 TURN YOUR DREAM INTO REALITY? FOLLOW ME!（本修改大法乃刘伟玩友提供）

1. 银行资金——百万富翁法：

(1) 任意挑选一个你喜欢的俱乐部，建议首先对其进行编辑，例如改动球队名称或改变其队服式样。

(2) 将你的改动存盘，会在你安装 FIFA98 的目录的 USER 子目录下生成 CUSTOM.DBF 的文件。

(3) 选用一个好用的 16 进制编辑器，（推荐 WIN95 下的 UltraEdit-32，DOS 下的 PCTOOLS 也能成功，但相当麻烦），然后打开文件 CUSTOM.DBF。

(4) 找到 OFFSET32-33，将其数值改为 FF FF 后存盘。

(5) 重现进入 FIFA98，CUSTOMIZE SQUAD，CLUB TRANSFER，你会发现你已是——百万富翁！

注：此方法仅适用于修改一支球队。如要修改两支以上球队，方法如下：

(1)——(3)步同上。

(4) 找到 OFFSET32-33，为第一支球队的存款额；然后在右边一栏找到第二支球队的名称的首个英语字母（可以用 SEARCH-FIND IN FILES 找到球队名），选中它，并将鼠标向左移动 17 次，再将左栏的数值改为 FF FF（OFFSET 大约是 67 或 68），第三支或第四支球队依此类推，然后存盘（其实有时第一支球队的地址也会发生变化，同样适用此法）。

(5) 进入 FIFA98，现在捏着大把的 MONEY 去转会市场，该不会让我教你如何做了吧？

2. 球员能力——明星球员法：

(1) 如同修改球队资金一样将你想修改的球员改名，存盘退出，USER 子目录下会产生 CUSTPLYR.DBF 的文件，运行 UltraEdit-32 对其进行编辑。

(2) 第一名球员很简单，只要修改 OFFSET36——42 就可以了，全改为 FF。

(3) 如要修改多名球员，则如上例，在右栏找到你要修改的球员名字的第一个字母（同上用 SEARCH-FIND IN FILES），修改左栏从此位置起的向左的（注意：是往左边数）七个字节，之后存盘。（但要注意并非所有的球员名字都会出现在 CUSTOM.DBF 中）。

七个字节中从左到右分别代表：

a. BALL CONTROL（控球）、SPEED（速度）

b. SHOT ACCURACY（射门准确率）、SHOT POWER（射门力）

c. REACTION（反应）、AGILITY（灵敏）

d. FITNESS（适应能力）、ACCELERATION（加速）

e. AWARENESS（意识）、TACKLES（铲球）

f. HEADING（头球）、PASSING（传球）

g. CREATIVITY（创造力）（右半字节）

改为 F 代表 99，E 代表 95，函数关系为 Y（显示出的点数）= 39 + 4X（你改的 16 进制数）。

例：68 f9 87 de cc 7b 0a 表示各项能力分别为：63，71，99，75，71，67，91，95，87，87，67，83，79。

注：如在右栏寻找球员名字时出现乱码，可用 SEARCH——FIND 按以上顺序查找球员的原能力值，进而修改。但是，七个字节中，有时侯第七字节与前几字节会相隔两个字节，有时侯前四字节会与后三字节相隔两或三个字节。如若修改错误，一切将会回复原样，因此修改前请先将原文件备份，以免前功尽弃。

(4) 重新进入 FIFA98，你可以用修改过的中国队轻而易举的击败 WORLD CLASS 的巴西队。

(5) 最后要注意的是：如果你想把你编辑过的队员的名字或发型等在 PLAYER EDIT 中重新改会来，游戏会提醒你点数为负数而不能存盘，只有再通过 UltraEdit 再把球员的名字改回来了。

(6) 另外的方法就是在第一次修改名字时，将这些名字改为 FIFA98 所认识的名字，JOHN MOSTON 和 ANDY 仍然会读出这些名字，具体可参考\fifa98\common\fcdbpeng.dbi（用 UltraEdit 打开）。

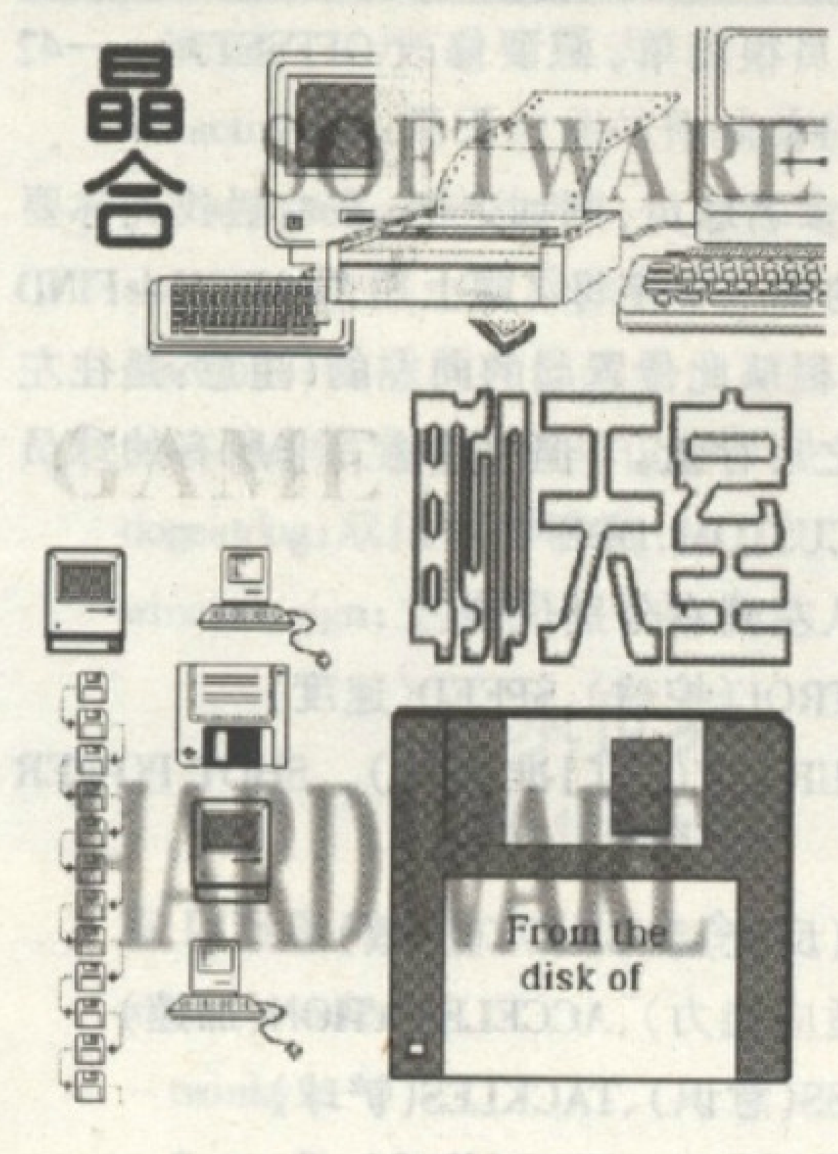
阿猫阿狗

游戏中，到音乐路偏右一点的电影院中按屏幕会到 Domo 小组工作室，跟人讲话会学到特殊功夫。

搜集并整理/天骄创作室

E-mail: tianjiao@online.sh.cn

Homepage: www.see.online.sh.cn/tianjiao



看给榜评和晶合聊天室的来信是很辛苦的事（太多了），但每当看到来信中精妙的言语而大呼“与我心有戚戚焉”时又觉得辛苦是值得的，苦中有乐嘛！前一段聊天室的来信主要都是说“仙剑”和“C&C”的，而现在的话题是《帝国时代》，下面看看玩友们是怎样说的：

江苏　剑侠：哇，果真没有走眼！本人一向最最酷爱的PC GAME——《帝国时代》竟窜到第11(注：现在可是第3了)，DIABLO真该被劈死了，逍遥兄还是早早退吧，GDI和NOD干脆自爆算了，因为我看到法师们唱着圣歌来“讨伐异教徒”了！听说C&C和横扫千军都是只用了四周的时间就登上TOP 100之首，那么，《帝国时代》能否在四周内登上POPSOFT TOP TEN的榜首呢？

山东　毛原飞：也许是太多的征服，也许是太多的杀戮，刚玩上《帝国时代》，心里便有一种反叛的欲望。我在狂想，为何不把它当成Simcity xxxx来玩过？于是先昧心使用Cheat，使电脑对手无法发展（莫言我无聊，用心实良苦），再找上一块“风水宝地”，从头建设：居住点、市场、政府、兵营、奇迹……斗转星移，几个“世纪”过去了，“野芸发而幽香，佳木秀而繁阴”，俨然一座古色古香的中世纪小城。万幸有彩打，于是不再切磋“打与杀”，而是专心截图打印，比一比谁的帝国更美。“和平，真好！”

耳目一新，开创即时战略新玩法！

赞赏的话很多，提意见的也不是没有，请看：

南京　邹健：哎！这算是什么帝国啊，才造了几个兵就人口限制了(微软也讲“计划生育”)！

不过听说微软在《帝国时代Ⅱ》中对此已有改进！

四川　黄崧：致《古墓丽影》系列中的罗拉·寇芙特小姐：

在神秘的地下城市，认识你，
在巍峨的雅典卫城，了解你。
面对机关重重的古墓，你毫不畏惧，
从金字塔到长城，处处都水和足迹。
……

……

甘肃　小方：虽然我已三次陪伴李逍遥走完那段险恶江湖路，虽然我已成为朋友迷宫行走的向导，虽然我的硬盘空间越来越小，但是我还是舍不得拿它下手。最后它在我的硬盘上变成了一个叫PAL.ARJ的大文件，总算是能省下几M的空间了。不过“天下没有不散的筵席”，它迟早会伴着我的目光渐渐远去，但是那些经历过的欢乐和悲伤都将留在生命中，成为美好的回忆。

《超时空英雄传说》系列是不错的战棋游戏，二代及其资料片画面更是精美。只是榜上成绩一直不太好，不知道为什么？下面看看其中人物的自白：

江苏　李恒：清风百思不得其解：“芙蓉，我为何让你走？你说你有你的理由，但一走却永不回头。现在伊娃也不理我，难道我又做错了什么？！”

伊娃冷冷的想：“世道真是变了，男人竟变成了女人的保护对象。看彦清风那个样，每次战斗总是躲在后面，要不然就搞些偷袭。见到漂亮女人(芙蓉)就魂不守舍，还厚着脸皮要我保护他，要不是为无双女王之托，给我提鞋也不配！”

芙蓉怨道：“清风，第一次看到你时，就无法忘记你。我愿意陪你一起风餐路宿、披星戴月；我不计较你同伊娃在一起；我替你解围，让你顺利过关；我甚至放弃了高贵的地位和无上的权利，可这一切得到的只是不信任！”

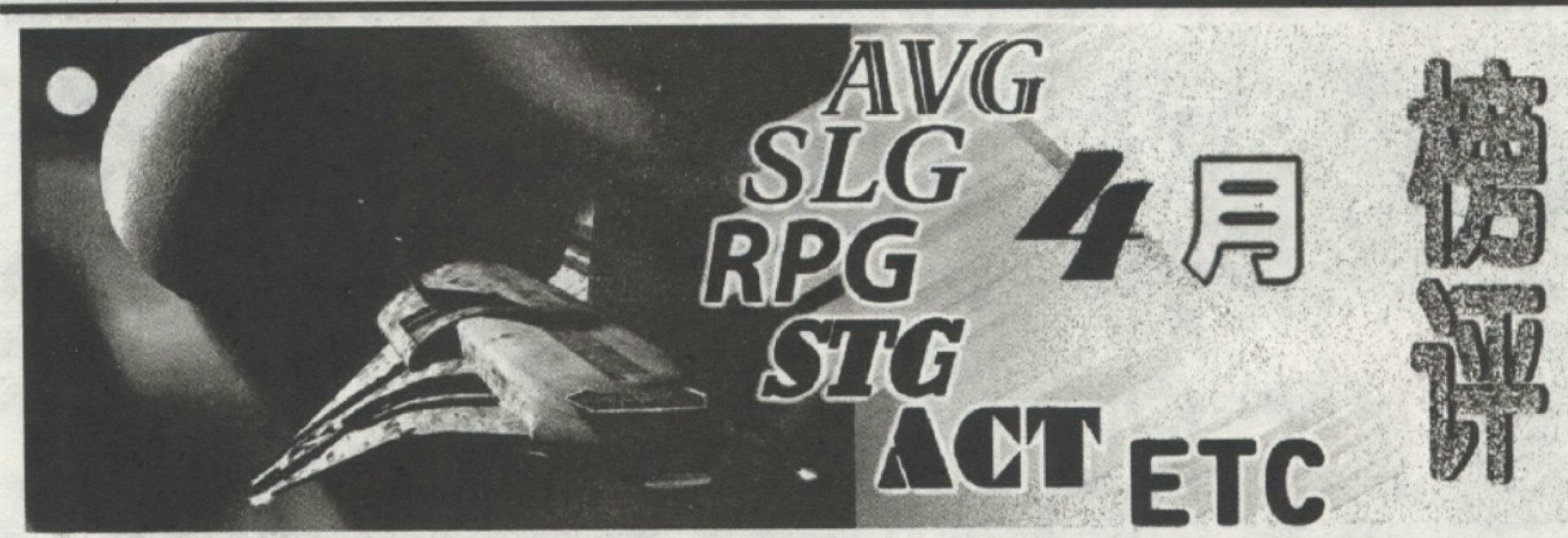
刑天心中怒吼：“清风，你只要再看秋月一眼，我就把你撕成碎片！”

白志超：“清风的日子可真难过，每次战斗规定他不能‘挂’了，不然就得重来。不得不想尽办法拉住几位女英雄，幸好无双女王没把任务交给我，不然我也不会比清风好多少。听说下次选我当主角，最好队伍里没女人，不过这话可别让索妮亚和小灵听见，不然下次战斗不给我补血就惨了！”

特别感谢以下参与榜评的热心读者

北京	王巍	江苏	李恒
北京	李钧	安徽	汪洋
北京	惠伦	内蒙古	郭海东
上海	陆慧	新疆	赵晨
广西	陆志勇	山西	王彦

以上读者将获得由**电子艺界公司**提供的游戏光盘一套。



大家好！我是蓝星，应该还记得我吧！本月榜评由我来写。拿到榜单一看，喜出望外，还记得上上个月水晶老兄是怎么说的吗？哈哈！我也不用再写什么“没什么可写”之类的话了。本月榜上有数大热点，听我细细道来。

本月“暗黑”以数十票的优势击退“仙剑”，重登榜首，可喜可贺，可他后劲略有不足，《地狱火》的表现大概不会为“暗黑”多拉多少选票，连联线都不支持（虽然后来乱七八糟的补丁使《地狱火》支持联线，可后加的那八层是没戏了），而且他的敌人决不止是“仙剑”一个，《帝国时代》等对榜首之位垂涎已久，下个月会是什么局面呢？我们拭目以待。

《命令与征服》自上月落到第三之后，本月又跌至第四，这可不是简单的掉一名的问题，因为……因为排在第三名的是同属于即时战略游戏范畴的《帝国时代》，这一名的倒退或许就代表即时战略游戏一个时代的终结。

《帝国时代》高歌猛进，在总排行榜和首选榜中都升至第三名，微软的实力当真不能低估，或许数月之后取“暗黑”而居王位的就是他了。近闻《帝国时代Ⅱ》也在紧锣密鼓的开发中，真是玩友们的一大福音啊！

下一个值得大书特书的是《足球98》，本月它升至第七，而《足球97》已降至第十六位，看来“98”将完全取代“97”的位置。

《黑暗王朝》由上月的第十三位升至第十，在TOP TEN中占了一席之地，它能不能站稳脚跟，就要看广大玩友的了。

《横扫千军》气势汹汹而来，总排行已升至第十二位，首选榜更是跃为第九，看来它进入前十名也只是时间的问题了。

“地城”这个游戏笔者并不喜欢，并不是因为要在其中扮演反面角色，大家都在说“可以在‘地城’中扮演大魔王，如何如何痛快什么的……”小弟不敢苟同，先不说这种所谓的创意在超任的某个老游戏中已经有过，而且游戏本身并无正邪之分（别有用心的《提督的决断》系列等除外），不会因为你在“C&C”中使用NOD就说你是恐怖分子，不会因为你在《魔兽争霸》中选用兽人就说你是屠杀人类的恶魔，不会有人介意你在三国游戏中是选曹操还是刘备，地城只不过没有人类一方可以给你扮演而已，想象一下：在地城中用农民代替小鬼，用法师代替女巫，用狂战士代替镰刀怪……这个游戏可以没有任何改变。笔者不喜欢地城只是因为画面过于晦暗，而且必须要发展很久才能开打，不如“C&C”爽……

再来看看原来榜上那些元老，“仙剑”能位居第二大概是因为出了95版的缘故，让玩友们又想起了曾经有过的那份感动！《金庸群侠传》现在是第八位，希望下个月不会再出现在TOP TEN中。《大富翁Ⅲ》已降到第十一名，不过《大富翁Ⅳ》很快就能接上班了。《大航海时代Ⅱ》本月屈居第十三位，又未能进入前十，《大航海时代Ⅲ》又没有汉化版本，看来美丽的大航海时代真的要结束了！《古墓丽影》、《魔法门之英雄无敌》名次还如此靠前，令晶合们大惑不解，都说是不是大家投票时少写了“Ⅱ”，再次提醒一下：如果忘写了就添上，没忘写么，那你真该找Ⅱ代玩一玩！

纵观今日之排行榜，即时战略游戏占了多半，《帝国时代》、《命令与征服》、《地下城守护者》、《绝地风暴》、《黑暗王朝》及极具潜力的《横扫千军》组成了一个庞大的即时战略兵团，颇有摧毁一切的势头，是好，是坏？其实并不是只有即时战略才能玩，并不是只有用高新技术的才好玩（我说这话不怕挨骂）！游戏的好坏并不由它的类型所决定的，传统的SLG笔者也很喜欢，《三国志Ⅵ》要出了，你知道吗？RPG游戏只好等《仙剑Ⅱ》了，AVG呢……但愿不久的将来，所有的玩友们都能在榜上找到自己钟爱的GAMES！

晶合实验室 蓝星

GAME龙虎榜

首选游戏排行榜

1. 仙剑奇侠传 (1656票)
2. 暗黑破坏神 (1414票)
3. 帝国时代 (764票)
4. 命令与征服 (724票)
5. 足球98 (322票)
6. 古墓丽影 (270票)
7. 黑暗王朝 (248票)
8. 地下城守护者 (240票)
9. 横扫千军 (172票)
10. 金庸群侠传 (126票)

10—30名游戏排行榜

11. 大富翁Ⅲ (934票)
12. 横扫千军 (812票)
13. 大航海时代Ⅱ (750票)
14. 魔法门之英雄无敌Ⅱ (714票)
15. 主题医院 (598票)
16. 足球97 (584票)
17. 极品飞车 (518票)
18. 超时空英雄传说Ⅱ (440票)
19. 侠客英雄传Ⅲ (438票)
20. 神雕侠侣 (436票)
21. FIFA足球经理 (434票)
22. 魔兽争霸Ⅱ (344票)
23. 炎龙骑士团Ⅱ (338票)
24. 三国志英杰传 (324票)
25. 孤胆枪手 (316票)
26. 文明Ⅱ (242票)
27. 三国志Ⅴ (240票)
28. 双子星传奇Ⅱ (210票)
29. 猎杀潜航 (196票)
30. 赤壁 (188票)

四月幸运读者

陈　峤　中国农业大学
张　烨　北京市海淀区
夏晨燕　上海市法华镇
钱　骏　中国纺织大学
刘　泽　天津医科大学
王宇峰　哈尔滨建筑大学
陈　惠　山东省淄博市
叶　飞　江苏省南京市
胡文卿　安徽省马鞍山市
狄　庆　浙江省湖州市
王　钢　浙江省杭州市
苏毅军　福建省南安市
陈智超　广东省东莞市
岳　庆　湖北省孝感市
李　娅　四川省成都市
吴　韩　四川省江油市
陈毅平　重庆市北碚区
卢　凯　陕西省咸阳市
李　娜　云南省大理市
盛　英　新疆库尔勒市

以上读者将获得由电子艺界公司提供的游戏光盘一套。

大众软件读者服

●北京《大众软件》读者服务部总部

北京晶合顺达计算机公司

地址:崇文门西大街6号楼

电话:(010)65266244 联系人:刘立新

●北京大众软件中关村一分店

地址:海淀区中关村现代电子市场二层

电话:62630299 联系人:李燕冰

●北京大众软件海航分店

地址:中关村海淀路59号

电话:62568319 联系人:李军

●大众软件长椿街分店

地址:宣武门西大街丙103号

电话:66018119 联系人:陈举

●太原大众软件分部

和生新技术有限公司

地址:太原新建南路138号

电话:4164490 联系人:师文侠

●淄博大众软件分部

齐鲁石化电视台器材销售服务中心

地址1:淄博市临淄区闻韶路28号

地址2:张店区十七中北街8号

电话:7536309、2867297 联系人:杨宝义

●苏州大众软件分部

沧浪精华电脑软件公司

地址1:苏州干将东路35号

地址2:石路国际商城四楼

地址3:干将西路555号

电话:7246529,5349721,1386202660

联系人:成坚一

●杭州大众软件分部

南北电脑技术公司

地址:杭州市教工路7号

电话:8079924 联系人:曹一鸣

●宁波大众软件分部

宁波海曙今日软件

地址:中山东路99号新世纪商场二楼

电话:7248229 联系人:杨兴科

●长沙大众软件分部

长沙科海计算机系统有限公司

地址1:长沙市解放东路118号

地址2:定王台书市二楼143号

电话:4190177,4111446 联系人:尹渐

●武汉大众软件分部

精恒科技有限公司

地址1:武昌珞瑜路37号

地址2:武汉市汉口民主一街177号(新星电子电脑商场内)

电话:7649127、2835314 联系人:林谦

●温州大众软件分部

鹿城三元电脑有限公司

地址1:温州市黎明中路283号电脑市315、316号

地址2:学院西路22-12号

电话:8377628、8319559 联系人:陈虎

●昆明大众软件分部

棒子专用电脑软件经贸部

地址:昆明圆通北路38号

电话:5176880 联系人:王全文

●保定大众软件分部

嘉恒软件专卖店

地址:保定市新北街1号楼11号

电话:3272240、5034135 联系人:刘庆锡

●新疆大众软件分部

新疆乌鲁木齐华顺电子科技书店

地址:明园西路9号付2号

电话:4816658 2849854 联系人:韩浩

●大连大众软件分部

大连维尔电子设备公司

地址:中山区港湾街2号

电话:2817847 联系人:刘建波

●哈尔滨西区大众软件分部

哈尔滨市北方书店

地址:哈尔滨南岗区西大直街95号

电话:6259031 联系人:王伟

●哈尔滨东区大众软件分部

哈尔滨希望信息传播有限责任公司

地址:南岗区南通大街232号

电话:2510446 联系人:暴振生

●西安大众软件分部

西安海天计算机软件工程有限公司

地址:友谊西路127号付14号

电话:8496569 联系人:刘毅

●长春大众软件分部

长春安航公司

地址:长春工农大路14号科技5404号

电话:5628517 联系人:孙安航

●吉林大众软件分部

吉林树人电脑

地址1:光华路6号电脑城树人电脑

地址2:吉林剧场3号网点

电话:2446408 联系人:曲纪先

●广西大众软件分部

广西南宁奥讯电子公司

地址:文化市场A座3楼22号

电话:2818521 联系人:孙兰芳

●重庆大众软件分部

影月电脑有限责任公司

地址:渝中区解放西路金紫门大楼平街商场-7号

电话:63703455 联系人:陈影月

●塘沽大众软件分部

地址:塘沽区新华路岳阳里1栋底商

电话:25716599 联系人:杨铭

●东营大众软件分部

地址:正伦电脑育新路4号

电话:8713909 联系人:刘磊

●无锡大众软件分部

电话:5025454 联系人:邓志福

●锦州大众软件分部

电话:2829858 联系人:董雅静

●青岛大众软件分部

电话:3621379 联系人:庄涛

●湛江大众软件分部

电话:3205630 联系人:吴滨

●贵阳大众软件分部

电话:5894210 联系人:林光

●厦门大众软件分部

电话:2099553 联系人:王作斌

●抚顺大众软件分部

电话:2433189 联系人:刘冰

●深圳大众软件分部

电话:3238386 联系人:朱田夫

●开封大众软件分部

电话:5958268 联系人:徐斌

●河南安阳大众软件分部

电话:5935384 联系人:申广平

●徐州大众软件分部

电话:3852430 联系人:周宁

●株州大众软件分部

电话:8247690 联系人:张旭东

●廊坊大众软件分部

电话:2115240 联系人:孙阳

●韶关大众软件分部

电话:8914226 联系人:何永雄

●上海大众软件分部

电话:62104588 联系人:卢永伟

●天津大众软件分部

电话:23532636 联系人:王景

●河南新乡大众软件分部

电话:3022262 联系人:白学兰

●郑州大众软件分部

电话:5971645 联系人:王军

●广州大众软件分部

电话:83790899 联系人:松阳汉

●南京大众软件分部

电话:3352364 联系人:陈晓光

●南昌大众软件分部

电话:8311981 联系人:万腊生

●成都大众软件分部

电话:5550175 联系人:徐韬

●兰州大众软件分部

电话:8419563 联系人:薛峰

●金华大众软件分部

电话:2312111 联系人:吴小姐

●福州大众软件分部

电话:7836798 联系人:王冬云

务部全国经销网

●乐清大众软件分部
银河软件服务部
地址:浙江乐清建设中路93号
电话:2550500 联系人:郑海滨

●石家庄大众软件分部
大众软件专卖店
地址:中华北大街28号
电话:7893711 联系人:朱广永

●济南大众软件分部
济南半岛微电子信息技术公司
地址:济南市和平路55号
电话:6944476 联系人:张欣

●桂林大众软件分部
桂林嘉维电脑分公司
地址:桂林民主路66号
电话:3820921 联系人:房洪斌

●西宁大众软件分部
西宁育人软件中心
地址:同仁路16号
电话:6114341 联系人:叶华

●常州大众软件分部
地址:东横街2号(电子大厦一楼东侧)
电话:6686789 联系人:陈洁

●大同大众软件分部
大同中立亚电子经销部
地址:大同市新建北路互助里2号楼
电话:2044320 联系人:李军

●盘锦大众软件分部
盘锦加盟电脑销售有限公司
地址:辽宁省盘锦市兴隆台区鹤翔路44号楼301室
电话:2876319 联系人:赵宏波

●周口大众软件分部
海天电脑公司
地址:周口市五一路北段
电话:8238503 联系人:凌庆祝

●临沂大众软件分部
大众计算机公司
地址:新华一路40号
电话:8100118 联系人:汤朝兴

●合肥大众软件分部
华昌机电设备研究所
地址:三孝口科教书店三楼1号
电话:2826110 联系人:张纪凡

北京新分店

大众软件万寿路分店
(北京万成达科贸中心)
地址:海淀区万寿路20号(万寿路口向北200米路东,邮政储蓄隔壁)
电话:68159093、68283712
传真:68283712
联系人:武利霞

《黑暗王朝》热点追踪

在这里我们首先感谢众多对《黑暗王朝》关心的朋友们。《黑暗王朝》从上市到现在已经拥有了一大批喜好它的FANS,大家对它的关心也激励了我们工作的热情。现在我们就把一些有关这个游戏的消息呈报给大家。

在国内的很多地区《黑暗王朝》已出现断货的情况。外地多家分部要求再次大量供货的信件一直不断,我们为了那些没有买到这游戏的玩家赶制第二批光盘的工作已经展开了。相信很快大家就会见到再版的《黑暗王朝》。

另外一个好消息,喜欢联网对战的朋友们有福,大规模的《黑暗王朝》联网比赛已经在北京开始。其中所设奖品绝对值得各位"大战"一番。

头奖定为33.6bps的MODEM一只或全年的《大众软件》免费杂志和全年的免费配套光盘,亚军为YaMaHa 3D声卡一块+配套光盘一张或赠送半年大众软件杂志+半年配套光盘。此外还设有许多奖品,所有参与这次活动的玩家都会得到一份奖品。

《黑暗王朝》在Internet网上也炙手可热。不但制作厂家不断有新种族、新武器、新任务、新工具等等出台可供下载,而且众多game网址,个人网页在拉帮结派,互相叫板,很是热闹。在大众软件第四期杂志中有一些有关黑暗王朝的网址,这些网址都是编辑推荐的。各位有兴趣的朋友不防上去看看,一定会有意外的惊喜。这几个网址为:

http://www.ten.net/games/darkreign/
http://www.activision.com/darkreign/
http://www.superlibrary.com/brady/dark-reign/
http://www.stammkneipe.de/main/pages/drlhome.htm

还有一句题外话,有兴趣参加这次《黑暗王朝》联网比赛活动的各地网吧我们会在极优惠的条件下提供《黑暗王朝》的游戏光盘和宣传资料招贴等。

关于以上内容的资询电话为67150879,有兴趣的玩家可以打电话给我们。

分部消息

读者⇌大众软件新疆分部

博大新疆,想让广大《大众软件》新疆读者能及时得到杂志、软件及配套光盘。解决办法:

1. 广大读者要求当地书店、书摊、音像店来《大众软件》新疆分部(华顺书店)提货,我们称之为"读者⇌书商⇌《大众软件》新疆分部"。
2. 邮购,凡《大众软件》介绍的各类电脑图书、杂志、软件等我们都有现货,百元以上免邮费,百元以下加15%的邮资,为支持各地方书店、音像店。新疆分部实行部分杂志先提货,后付款方式。

总部(邮购、购书):
1. 地址:乌鲁木齐明园西路9号附2号华顺电子科技书店 邮编:830091

分店1:南门地下商城电脑外语书店
分店2:南门音像市场109房
分店3:中银电子广场一楼电脑图书软件专营店(新址100平方米)
电话:2849854、2819635
热线电话:(0991)4816658、4831442
传真:2863362
总负责:韩浩 手机:1389939613

大众软件邮购中心快报

新产品让你先睹为快，特价品让你惊喜不已！大众软件邮购中心规模的扩大为业界产品的流通和信息的传播作出贡献，更为广大的读者和用户提供了软件市场的“安全模式”。请看我们对您的承诺：

在这里邮购买得便宜：

新产品预订一律九折，特价品以成本价出售，价格在30—100元之间。其余热报产品九折邮寄，需要产品价格目录的读者可来信索取《大众软件广场》资料(其中包括所有软硬件产品的目录、优惠价格、新品简介等最新消息)，或者参看上期杂志产品目录和第五期《大众软件》配套光盘。

在这里邮购买得放心：如邮购产品因本身原因(非外因损坏)不能使用的，在邮寄一个月之内我们保证调换。

在这里邮购可中奖品：

凡一次邮购金额在500元以上者，可免费获得6期《大众软件》月刊。凡在邮购中心一年内邮购产品金额在1500元以上者，免费赠阅下一年度《大众软件》月刊(12期)。每三个月在邮购客户中抽取部分“幸运者”给予奖品。每年在邮购用户中抽取10名“幸运者”免费赠阅下一年度《大众软件》月刊(12期)。凡在邮购中心购买软件者(配套光盘除外)赠“大众软件奖”奖券一张。

在这里邮购可先睹为快：见汇款单后24小时内寄出产品。凡家住在北京市三环以内，一次邮购金额在400.00元以上者周六、日免费送货上门(请在汇款单上写清联系电话)。

在这里邮购享受业界信息：

定期邮寄《大众软件广场》，介绍业界动态、软硬件目录优惠条件等。凡在本中心邮购过商品并持有“大众软件读者联谊会”会员卡者，可定期免费得到最新产品简介和一些试用版软件。

在这里邮购品种齐全：

大众软件邮购中心同国内外软件厂家保持有良好的合作关系，品种齐全，信息畅通，是国内规模很大的邮购中心。

邮购地址：北京和平门邮局3056信箱　邮编：100051　查询电话：(010)67139820、67150879(转邮购中心)

大众软件库 (部分新品及推荐产品)

产品名称	零售价
黑暗王朝	128
音乐殿堂	86
古墓丽影Ⅱ	148
铁甲风暴	98
成名之路	280
黑暗王座Ⅱ	198
反抗	148
断箭	158
地球独立日	158
横扫千军(2CD)	198
地下城守护者(中文版)(2CD)	189
FIFA 98	149
超级解霸5.0	98
世界足球98	145
仙剑奇侠传(98柔情篇)	38
电脑合家欢	88
虎胆神猫	129
电脑总动员	118
天龙八部	69
野兽与乡巴佬	159
魔法军团	69
炎龙骑士团外传－风之纹章	99
大富翁总动员	128
中日通	98
富甲天下(2)	89
象棋水浒传	99
青少棒扬威记	99
网上行	38
三维地图册	86
北方密使	89
摩天大楼	128
街霸快打旋风ZERO版	108
阿猫阿狗	128
镜花缘	96
弹指神功	50
戴维斯杯网球公开赛	118
游戏热报	88
中英文求职应试一点通	40
英语听力大师(上/下)	118
Frontpage 98宝典	97
东方快车	160
WPS97(家用)	98
轻轻松松说英语(系列)	88

硬件产品名称	零售价
F－12手柄	140
F－21飞行摇杆(钢托)	260
MB623手柄	140
奎聚90V飞行摇杆(钢托)	268
MX830飞行摇杆(带油门控制柄)	300
MC7曲麦克	35
三合一方向盘	550
耳机麦克	50
汉王笔(读写输入系统)	1500
岳阳小灵通3D立体眼镜	460
龙丽图3D立体眼镜	750



Frontpage98 宝典



微软公司自97年下半年推出 Frontpage98 后，又与牛津剑桥国际资讯公司合作，由微软授权并提供专业教材及资源工具包，牛津剑桥公司开发制作，并由两家联合推出了《Frontpage98 宝典》。该宝典除作为微软公司 Frontpage98 的特许配套教材外，同时也作为牛津剑桥公司的“计算机宝典系列”的最新产品发行。

热卖中 **零售价:97 元**

超级解霸五

期待以久的超级解霸五终于快要上市了：独创的 DirectCDROM 防读死技术；命中率达 98%的预测读取技术；环绕立体声功能；彩色亮度调节；MP3 压缩音乐光盘



自动播放；新增的“CD 解霸”可实现自动播放；新增“音频压缩”和“CD 压缩”；新的 32 位 CD-ROM 读取算法及新的 32 位 VESA 显示算法；新增加 MMX 版本，播放速度比非 MMX 版高出十几帧，画面也更精美；重新改进的 MP3 、MP2、MP1 压缩音乐同步字检查算法，保证所有的压缩音乐文件都能正确识别。

超级解霸五由北京豪杰电脑公司开发制作。

热卖中 **零售价:97 元**

轻轻松松进考场——英语版

《轻轻松松进考场——英语版》功能强大，特点突出。不仅与现行的教材配合，力求帮助学生掌握学校所学，并且每一部分学习内容都经过科学设计，体现重点，突出难点，根据学习规律，按语音、词汇、语法、对话及课文、综合模拟测验等五个项目进行，循序渐进，融汇贯通。本软件由北大方正制作发行。



热卖中 **零售价:48 元**

’98 足球风暴



北京雷石世纪公司推出《’98 足球风暴》，全面介绍了 98 法国世界杯参赛的 32 支球队、72 位著名球星、历届世界杯赛回顾、最新足球规则、杯赛用球及足球花絮等等。光盘还包含法国 Ubi Soft 出品的《世界足球’98》的演示版。

热卖中 **售价:48 元**

Supper Ms 超级游戏摇杆

本摇杆具有多功能性，用户可以根据特定的游戏软件设置它，有时还允许外接一个摇杆作为第二摇杆；它还具有极强的仿真性，有可互相转换的三种形式，即汽车模拟游戏的方向盘、飞行模拟游戏的操纵杆和摩托模拟游戏的车把。所有的这些将对几乎任何游戏提供舒服真实的感觉；它还具有三套火力系统、速度控制脚踏、自动回中、火力速度等功能和特性。



本摇杆由万城电子有限公司总经销。

热卖中 **零售价:580 元**

幽浮启示录(APOCALYPSE)



时间是公元 2084 年，为了要解决日益恶化的环境问题，而且又不想移民到月球或者是火星上去，人类于是便建造了能够自给自足的“大都会(Megalopolis)”。身为幽浮的成员，玩家必须从辨认出被异形寄生的宿主并加以消灭；渗透到宗教与犯罪的组织中去，以发现异形的阴谋；最后还要通过异次元传送门摧毁敌人的指挥中心，换取最终的和平。本软件由 Ubi Soft 发行。

预计 1998 年 5 月上市 **零售价: 138 元**

银河霸主——安特雷斯之战



《银河霸主》是一款典型的战略战术综合模拟游戏，包括管理、建设与指挥作战等多种要素。故事发生在 ORION 星人的银河大战之后，你将在十多种宇宙种族中选择自己的种族并领导他们开发探索星系，建造自己的家园、壮大势力成为整个银河的霸主。游戏中你将处于不同的星系，并尽力在未知世界实现自己的野心。本软件由 Ubi Soft 发行。

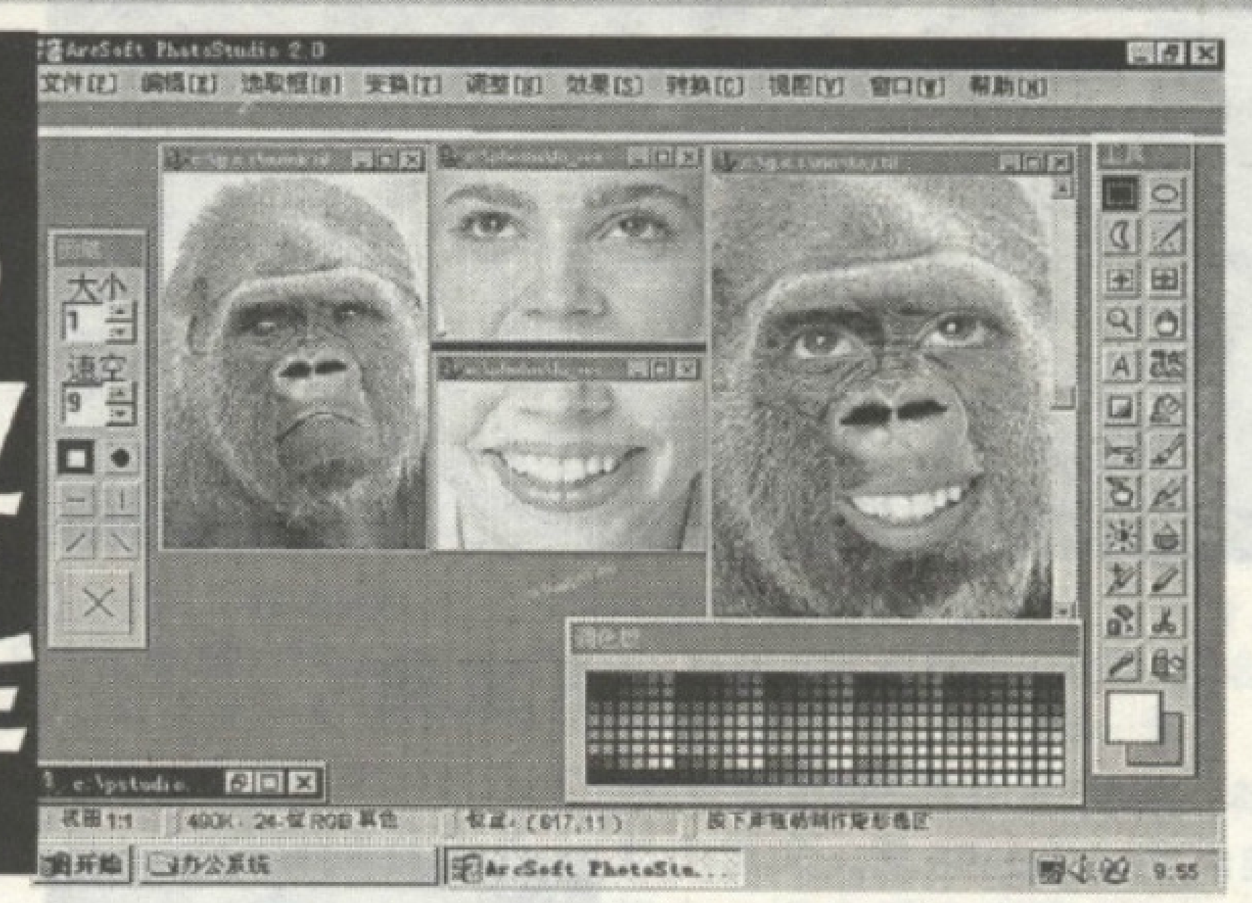
预计 1998 年 5 月上市 **零售价:138 元**

企鹅-美国 ArcSoft 软件公司 98 年最新奉献，专业图像处理软件（Sony、理光、宝丽来、Lexmark 产品 OEM 合作）：

专业图像工作室

（PhotoStudio2.0 中文版）

专业处理工具 轻轻松松上手



与流行图像处理软件一样的风格，各种功能应有尽有，好学又好用，不必再跑广告公司，自己有一台 486 微机即可，省钱又省力，轻轻松松就可创作出专业的图像作品。**零售价 800 元/套**

新上市特价优惠 *680* 元，*早用早收益！*

（含加密盘一张，光盘一张，正版证明一张，近百页说明书一本）

来自远方的评价：

无数可视效果在你的指尖 “所有你想到的和其他更多的都包含在这个适于TWAIN的软件中了.”

摘自美国《PC Magazine》

ArcSoft PhotoStudio 的独特目录功能 “相册管理器, 一个图片管理工具, 是其他软件没有的倍受欢迎的额外功能.”

摘自美国《Windows Magazine》

简单与富有成效集于一身“PhotoStudio的核心图像编辑功能和轻松‘一击’使用使它成为其他图像编辑器的最成功的替代者.”

摘自美国《Computer Shopper》

适用范围：

广告设计，彩色印刷，艺术婚纱摄影， HomePage制作，幻灯演示，多媒体教学培训，图片管理......

应用实例：

★婚纱摄影：将自己的图片与婚纱图片合成，只要一剪、一贴、一揉
★形象设计：利用修改工具修改相片，增加装饰物，消除局部缺陷
★广告设计：将不同的图片素材随意叠加或拼接，加入文字，支持A0
★图片收集：三种抓屏方式，轻松喜爱的采集图片，建立图片库
★产品展示：利用幻灯功能将不同的图片按照所需的顺序播放出来
★彩色印刷：将制备好的图片按照色彩分成三色或四色
★与扫描仪、数码相机和彩喷能完美结合，充分发挥你硬件功能。

主要特点：

功能强大，全中文化界面，符合习惯，又好学好用
用模糊和清晰过滤器和其它特殊过滤器改进图像质量。
用 20 多种构造效果和三组 Photoshop Plug-In 过滤器创建特殊效果。
用选定、编辑、润色、着色和变换图像的完全的工具集工作。
与流行图像处理软件兼容，轻松支持各种输入/输出设备
数千元的功能，数百元价格，软硬件系统要求简单，经济

系统要求：

- 486 以上，8M 内存，8M 硬盘空间，真彩色
- 中文 windows32/95/NT 或/英文 Windows95 带 32 位中文环境

总代理：北京企鹅软件有限责任公司　联系地址：北京海淀区知春路 56 号中航大厦六层
邮编 100086；电话：62614180；传真：62614331；开户行：北京市海淀区建行白石桥分理处，帐号：27387962

主要经销点：

全国连邦各分店：总店 62628618，分销中心 62628772，连邦一分店 62620375，连邦京广 65853285，连邦魏公村 62180037，连邦三里河 68533269 连邦科海 62639821，连邦颐宾楼 62520540，连邦黄庄 62642572； **北京兴宏达** 62510587；**全国赛乐氏各分店** 62251119；北京济利 62188326；万众力合 62510108；**大众软件**各服务部 67150879；北京大恒 62628395； 北京大和 62510740； 北京正普 62621347； 北京微宏 6257 9194；上海连邦 021-62412903； 上海农工商 021-63226198； 天津连邦 022-27387820； 重庆电脑报 023-68376722；重庆连邦 63858239；成都连邦 5215129 广东连邦 020-87575755；广州黑马 87509975；深圳方中 0755-8601486；惠州连邦 0752-2223593；南京连邦 025-3609440；南京科力 025-3355419-3111；杭州连邦 0571-8853577； 温州阳光 0577-8254454； 湖州远方 0572-2059107； 合肥连邦 2817190；**昆明黑马** 0871-5144931；昆明连邦 4167945；瑞安创新 0577-5653205；余姚现代 0574-2711117；武汉连邦 027-7871204；武汉天问 7874577；荆州前卫 0716-8452315； 长沙赛乐氏 0731-4465427；衡阳九达 0734-8211211； 徐州兰星 0733-8247690；怀化东方 0745-2718082；海口星河 0898-6788246； 石咀山大恒 0952-3014514；福州连邦 7851364；漳州金利 0596-2057888；厦门鹭大 0592-2180255；龙海电脑 0596-6552626；南昌希望 0791-6234341；九江福星 0792-8556641；汉中联翔 0916-2551343；石家庄鼎新 0311-3632577；沈阳连邦 024-3911262； 沈阳希望 3909650； 锦州华侨 0416-2829833； 大连连邦 0411-3600234； 辽阳英华 0419-5156610；长春高科 5663644；吉林树人 0432-2447895；恒河口科义 0448-3238776；哈市希望 0451-2543890；牡丹江宏远 0453-6239692；济南连邦 0531-6022034；烟台金石 0535-6623036； 淄博通达 0533-7542305；泰安希望 0538-8223874；潍坊三友 0536-8212646；贵阳金山 0851-5827765；陕西辉煌 029-7801033；宝鸡辉煌 0971-3655008； 乌市华顺 0991-4816658

诚　征　代　理　·　广　告　支　持

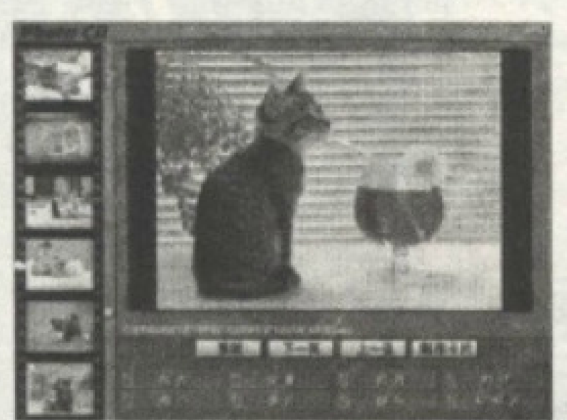
——最解渴的软解压

光盘精灵 CDWizard98

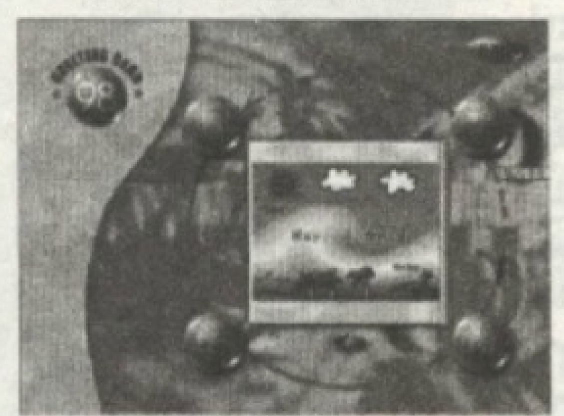
四大天王齐出击
实力无可置疑



! HiFi级的Audio CD播放功效
* 能播放所有格式的音乐文件
* 操作界面提供音乐频谱显示



! 媲美电影院的VCD播放功效
* 全屏幕播放彩色影片
* 提供44.1KHz立体音响效果



! 快速播放Photo CD并可随意修改
可播放各种格式的图片光盘
* 图片可任意编辑修改
* 可同时播放背景音乐

有了它，宝宝们
都愿意呆在家里了



! 快捷灵敏的抓图功能
* 可随时捕捉播放中的精彩画面
* 所捉画面可随意修改、编辑，并制作成贺卡
* 提供138张欢乐贺卡的图片文件

超值附送
Microsoft Internet Explorer 4.0
Microsoft Active Movie
Microsoft DirectX

软件开发  讯连科技 CyberLink
出版发行  电子工业出版社
专属代理 金卡多媒体科技

连邦软件 万众合力软件
赛乐氏软件 恒中科技公司
大众软件 电子工业出版社
以上各大销售组织之全国各连锁店均有销售

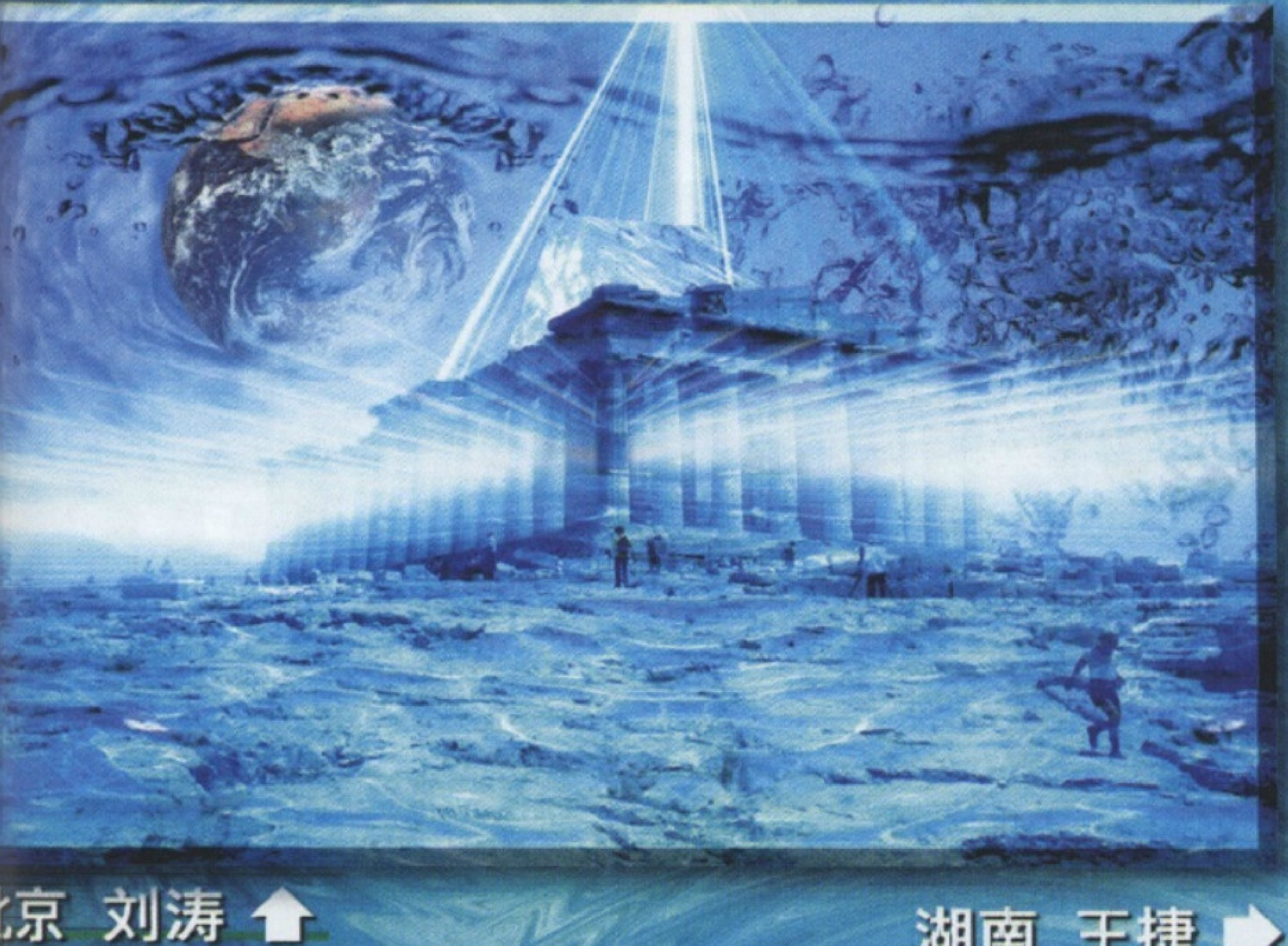
服务请洽:(征求经销商)
金卡多媒体科技(南海)有限公司
GOLDEN CARD MULTIMEDIA TECHNOLOGY CO.,LTD.
地址: 中国.广东.佛山市华远东路发展大厦33楼FGH室
电话: +86-757-3208989 传真:+86-757-3208988
E-mail:gzfsluow@pub.Foshan.gd.cn
销售热线:+86-757-3207144



底图由
北京 蔺丹峰
提供







北京 刘涛



湖南 王捷



湖南 王捷

甘海波

浙江 甘海波

本屋作品摘自“电脑美术作品比赛”


Sanitarium
惊悚
充满神秘色彩的天使雕像
柳暗花明，终于有了新发现！
为了逃出疯人院，
连疯子也得勾通啊！
迷茫，出路在哪里？
游戏试炼场
生死一“线”间


EXTREME™
TACTICS
DEVISE · DESIGN · DESTROY
终极战略
现代战争之精髓
立体大作战
超级装甲在你手中诞生
一触即发
Restart
这就是你的超级“大心脏”
游戏试炼场
TIME


RONIN
ARMOR COMMAND
装甲元帅
战前准备工作完毕
雨天行动
一江春水向东流？！
重复一遍！
这不是演习！
游戏试炼场

大众软件杂志社 出品

我们出书了!



作为一本画册
她收录了当今国内众多电脑美术高手的得意之作。
作为一本教程
她认真地讲解了一幅电脑美术作品形成的全过程。
作为一件工具
她详尽地介绍了当今特别走红的四种电脑美术工具软件。
作为一个朋友
她会带你走进神奇的电脑艺术殿堂!

内容简介
好画大家看，包括“电脑美术设计比赛”的部分作品，热心读者投稿和特约作者制作的作品。保证让你爱不释手。
高手过招，包括十组分步讲解图，教你一幅幅重头做起。
极品攻略，每一讲都会令你耳目一新。3DS Studio MAX 2.0、Photoshop 4.0、Painter 5.0、Photoimpact 4.0（简体中文版），四员大将，任你调遣。

本书 16 开本，计 180 页，80 彩页，印制精良，是一件不可多得的艺术珍品。

六月中旬发行，全国统一零售价：18元



《大众软件》杂志社倾全力制作的第一本电脑游戏书籍!
以欧美最具权威性的TOP100为蓝本，并加入一些中国人喜爱的GAME!
搜集九七年下半年到九八年上半年大量精彩的游戏，令人目不暇接!

内容简介
前线地带将游戏按即时战略、赛车、运动等类型分门别类，便于查阅，并有权威的评分。
攻略指引包括当今欧美最流行和火爆的游戏十多个，保证您顺利过关。
攻关秘技主要收录本书所涉及的游戏，保证实用性和完整性。

本书 16 开本，200 多页全部采用铜版纸，印刷精美，永久珍藏!

六月中旬发行，全国统一零售价：17.5元



魔法门VI
天堂之令
Might and Magic VI
THE MANDATE OF HEAVEN
全汉化版本
荣获97年度E3最佳RPG奖
实时制与回合制双重切换战斗系统
内置式时钟提供多情节和多线索
发展的故事
变幻莫测的地形和地下城堡带你
进入魔幻世界
附赠印刷精美的布制藏宝图
LABYRINTH/HORIZON双引擎
带来精美绝伦的实时3D游戏享受
5月15日至5月19日北展京交会
Ubi Soft展位号243-247.欢迎光临!
NEW WORLD COMPUTING
Ubi Soft
法国Ubi Soft娱乐软件公司中国机构
地址:上海市张杨路500号
邮编:200122
电话:58788969-203.223
传真:58763021
网址:http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

Monster 3D II

怪兽图形卡

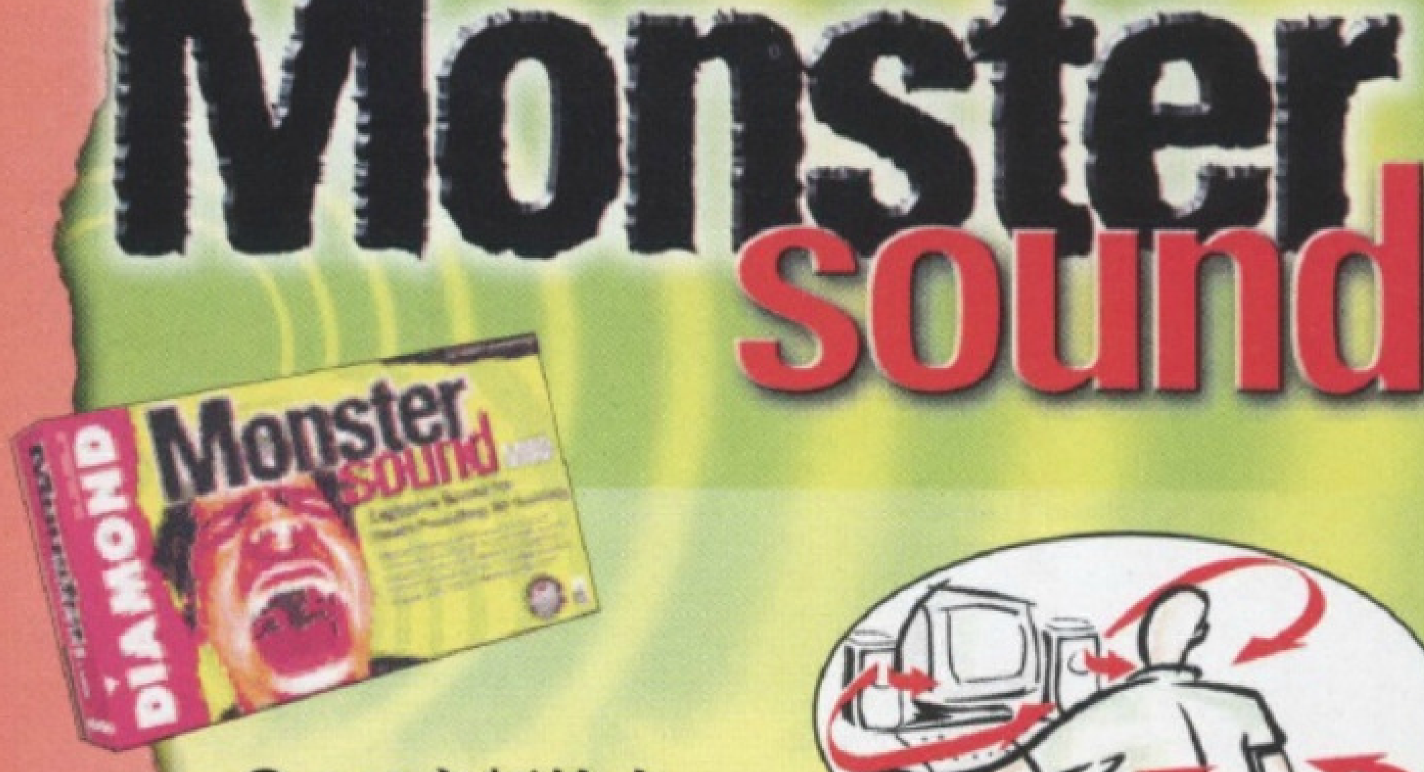
- 继承了获奖的传统Monster 3D的特性
- 提供了3倍于传统Monster 3D的特性
- 采用3Dfx Voodoo 2控制芯片和PCI结构
- 8MB EDO DRAM
- 每秒60帧的画面
- 支持MEGAMonster双卡特性
- 加速Glide(Voodoo, Voodoo2),Direct3D, Open GL
- 先进的3D特性和丰富的免费软件

Monster 3D IIx100





源于怪兽声卡

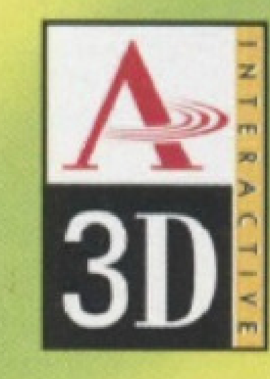






- PCI音频技术
- 加速DirectSound、DirectSound3D、A3D游戏
- WINDOWS环境下显著的3D声音
- 包括32种声音先进的硬件波表合成器
- 具有Internet上蓬勃发展的在线声音功能

Monster Sound M80



全新标准声卡

Sonic Impact

- 适用于家庭用户、游戏者、作曲者、多媒体用户及狂热者
- 革新的PCI音频技术
- 硬件加速Microsoft的DirectSound
- 包括64VOICE先进硬件波表
- 高质量>9cdB的噪音率
- 免费的热点软件：TBA



Diamond快讯

- Diamond中文名称征集活动已经结束，在此再次多谢用户的支持和爱戴。
- 从现在开始，凡用户购买Diamond多媒体系统公司产品一件，即可获得“泰坦克尼号”精美电影卡一套。

Diamond 中文名称征集活动获奖名单

一等奖	林　蔚（广州）		
二等奖	李　海（湖北）	黄海华（江苏）	刘　津（天津）
	张志方（开平）	乌宁夫（内蒙古）	
三等奖	郭笑寒（辽宁）	杨　敏（湖南）	缪祥瑞（贵州）
	王相国（武汉）	王讯韬（上海）	刘相东（北京）
	尤　伟（上海）	徐　伟（河北）	王建明（南京）
	陆恩忠（浙江）	白玉庆（辽宁）	吴　帅（浙江）
	高凌（黑龙江）	孙　林（湖北）	王　辉（山东）
	宁任飞（福建）	杨红光（青岛）	高　侠（沈阳）
	陈景明（河北）	王庆巍（黑龙江）	孙　昆（北京）
	刘立伟（沈阳）	郭高飞（陕西）	符　晓（北京）
	刘　鹭（北京）		

DIAMOND总代理：

广源行有限公司
广州地址：天河南二路19-21号宏发大厦5楼
电话：(020)87532148
传真：(020)87598769
邮编：510630
北京地址：北京市海淀区海淀路86号旭海大厦南楼411室
电话：(010)62630479
传真：(010)62630481
邮编：100086

恒进电子工业有限公司
成都地址：科华北路73号
电话：(028)5212650 5212651
传真：(028)5219193
邮编：610041
北京地址：中关村北一街4号
电话：(010)62646806 62646808
传真：(010)62540674
邮编：100083

DIAMOND FireGL系列总代理：

新洋电脑公司
广州地址：广州天河南二路8号建丰大厦18楼H单位
电话：(020)87593936 87571513
传真：(020)87598660
邮编：510620
北京 电话/传真：(010)62566666转909
深圳 电话/传真：(0755)3369134
上海 电话/传真：(021)63742876

技术支援热线：
(010)62523985　62523986

DIAMOND 帝盟
MULTIMEDIA 媒体之王

铁甲风暴

METAL KNIGHT

本期光盘攻略


三方各具特色的防御型建筑物


提供动力的电站


资金的来源——居民点，占领后可提供持续的收入，分为三个级别，级别越高收入越多，可由玩家自己投资升级。


三方基地的根本设施、总部和机器人工厂


用来提升各种不同科技的研究中心


雷达站的作用是打开周围很大范围的黑雾


种类丰富的武器系统


随着动力科技的提升，各方都会有更强的机器人身体部件






移动部件的属性对整个机器人的性能至关重要

MGA AGP 图形加速卡



MGA产品服务中心(排名不分先后)

州服务中心(020)87593034
海服务中心(021)62801489
都服务中心(028)5586798
汉服务中心(027)2860282
京服务中心(025)3378546
鲁木齐服务中心(0991)5837443
沈阳服务中心(024)3897577
哈尔滨服务中心(0451)2528682
长沙服务中心(0731)4148094
昆明服务中心(0871)5156102
深圳服务中心(0755)3244224
福州服务中心(0591)3702263
合肥服务中心(0551)3656688-4139
常州服务中心(0519)8121978
杭州服务中心(0571)8832989
西安服务中心(029)5523471
郑州服务中心(0371)3832291
天津服务中心(022)27484940
北京服务中心(010)62847158
(010)62636359
(010)62611265
(010)62620418

matrox

TOP TEN 排行榜

1.	暗黑破坏神	(3390票	↑1	BLIZZARD)
2.	仙剑奇侠传	(3322票	↓1	大宇)
3.	帝国时代	(2750票	↑4	ENSEMBLE)
4.	命令与征服	(2602票	↓1	WESTWOOD)
5.	古墓丽影	(1914票	→	EIDOS)
6.	地下城守护者	(1732票	↓2	牛蛙)
7.	足球98	(1590票	↑3	EA SPORTS)
8.	金庸群侠传	(1210票	↓2	智冠)
9.	绝地风暴	(1166票	↓1	MELBOURME HOUSE)
10.	黑暗王朝	(1026票	↑3	AURAN)























刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN

邮发代号：82-726

零售价：6.50元
订阅价：6.00元